

boNus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

RAYMAN III

MULTIPLAYER

Wipeout Fusion

Salt Lake 2002

Baldur's Gate

Dark Alliance

Dropship

Gran Turismo Concept



Luigi's Mansion

ISS 2 Club Edition

Conflict Zone

Krazy Racers

Harry Potter

JOS UVEK
100
strana



DEAD OR ALIVE 3



broj 21 • godina III
cena: 150 dinara

CG: 3 € • BH: 6 KM • MK: 100 DEN

ISSN 1450-8400



9 771450 840003

Stigle prve igre za GameCube • Vesti • Trikovi • Izabrane najbolje igre 2001

Najnoviji opisi na preko 50 strana • Retro • BONUSrip • Pomagajte drugovi

Kompletno rešenje: Chase The Express • Novi dodaci • Poklon posteri • DVD

Ne propustite i ovo proleće. Priznajte da ste zaljubljeni ...



... recimo u GB color!!!



Priznajte da ste već više od deset godina tajno zaljubljeni u Game Boy. Svake godine ga gledate kako stasava u sve lepšu konzolu i vaša želja za njim je svake godine veća i veća. Pogotovo od kada je izrastao u Game Boy Color. Priznajte to sebi i drugima. Ovog proleća mora biti vaš.

Još uvek traje jedinstvena prilika da nabavite Game Boy Color u kompletu sa tri pojedinačna kartridža po izboru po neverovatnoj ceni od samo

199,-*

* GBC + 3 pojedinačna kartridža



Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36



Broj 21 • Godina II

BONUS
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAČIMA I KONZOLAMA

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafički urednici:
Branko Jeković
Dragan Grubić

Grafička priprema:
Todorović Aleksandar

Štampa
Efekt 1, Beočin

Marketing:
Gordana Cvetković
tel: 011/340-77-12
064/1834-813

Redakcija:
Miljan Lakić, Branko Jeković

Ilustracije:
Valentin Salja
Sandy Kumalakanta

Sekretarica redakcije:
Sanja Jeremić

Lektura u ovom broju:
Jovana Erčić

Saradnici u ovom broju:
Uroš Tomić, Mihailo Tešić,
Kermit, Miroslav Bordević,
Miloš Marković, Igor Simić

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanska Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

Telefoni redakcije:
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretpлата:

za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 82

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE POJAVITI NA KIOSCIMA
25. MARTA 2002.

Zašto??? Zašto??? ZAŠTOOOOO?!

Zašto svemu dođe kraj baš kad je najlepše??? Šta nam je falilo da se još igramo na jeftinim kopijama i da svi imamo kolekcije igara koje na Zapadu vrede koliko i, recimo, novi mercedes? Zar nismo mogli još neko vreme (recimo još 20 godina, dok nam ne dosadi) da uživamo u uzbuđenjima koja nam donosi svaki novi CD, sveže narezan kod lokalnog pirata. Ne znate o čemu govorim? Niste još čuli?

E pa, dragi moji, i kod nas se zavodi red. Vrlo brzo (koliko početkom jeseni), način igranja na koji smo do sada navikli će se promeniti, i to iz korena. U opticaju će biti samo originalne igre, a posedovanje, konzumiranje i rasturanje "kopija" će se poistovetiti sa recimo posedovanjem, konzumiranjem i rasturanjem marihuane (znači, kriminalnim aktom). Zato nemojte reći da vas nisam upozorio na vreme.

Mnogi mi nisu verovali kada sam pisao o polaganom, ali sigurnom odlasku sa scene tada neprikosnovanih konzola - PlayStation-a i Dreamcast-a. Ukoliko se osvrnete na broj prikaza igara za ove konzole (3 za PSX i 1 za DC), shvatićete da su moje reči, tada bogohulne za sve igrače kod nas, bile istinite.

Ali, nije sve tako crno kao što izgleda. Za to se pobrinula nova konzola koja je dopala i naših šaka i koja nam je otvorila sasvim nove vidike. Da, da - to je GameCube na kome od sada imamo prilike da se igramo i kod nas u redakciji. Naravno da smo vam doneli prve prikaze igara koje smo imali prilike da probamo (vrt, vrt i pričvrlj, pričvrlj - pozdrav našem novom autoru). Kao što i prepostavljate, ovi opisi će biti redovni u sledećim brojevima časopisa (doduše, možda ne od istog autora...) pored sada već standardnih opisa za PS2 i odnedavno uvedenih opisa za Xbox.

Naša rubrika Nekada bilo sve više dobija na popularnosti i broju strana. U njoj svima vama koji posedujete neke od konzola koje su spremne za reciklažu (hoću reći, mali je broj onih srećnika koji imaju PS2, Xbox ili GC) predstavljamo neke starije, ali još uvek dobre igre koje bi mogle da se provrte na ekranu na koji je priključena vaša konzola.

Još jedna rubrika zaokuplja vašu pažnju. To je BONUSstrip u kojem možete da vidite crtano izdanje ljudi koji se kriju iza potpisa i ikonika rasutih po celom časopisu - to jest nas.

Napokon smo sabrali sve vaše glasove i dobili pobednike po kategorijama, kao i igru godine 2001. Svakom smo dodeli po jedan zlatni, srebrni ili bronžani džojstik, kao nagradu što smo uz njih proveli sate (besplatne) igre.

Toliko od mene ovog puta.

Uživajte!

D Wolf



reč urednika

BONUS

03

B.Gate: Dark Alliance 60

GT Concept 2001 Tokyo 38

Luigi's Mansion 21

ISS 2 Club Edition 63

mi i vi na ti 06

vesti 08

biramo igru godine 12

I konačni pobjednik je

na vidiku 14

nove igre 21

nekad bilo 74

evo rešenja 79

Ako vi niste mogli sami da stignete ekspresni za Lapovo mi ćemo ga pojuriti zajedno sa vama. Igra je Chase The Express.

trikovi 86

mali oglasi 91

pomagajte drugovi 92

film i DVD 94

Kolateralna šteta, ali ne na putu oko sveta, već pravi pravcati film, sa sve Ahnoldom u glavnoj ulozi. I poneki DVD.

bonustrip 96

Nastavljamo strip jer nam se mnogo sviđa, a i nekima od vas je bilo smešno.

top lista 98

Spisak oglašivača :

Beograd on line 7
Beosoft 2, 11, 37, 99, 100
Computer Land 15
Cyber Space 53
Gamer 53

GL Soft 25
Goggio Game Boy 75
Master Studio 67
Metropolis 73
Mobilija 84
NT Games 39
PC Petak 7



Sony Playstation

E.T. 59
Front Mission 3 74
ISS 2 Club Edition 63
Taxi 2 83
WarHammer: Dark Omen 76
Populous 77



PlayStation 2

7 Blades 36
Baldurs Gate Dark Alliance 60
Dropship 40
EoE Eve Of Extinction 20
ESPN's Winter X Games Snowboarding 44
Giants: Citizen Kabuto 46
Godai Elemental Force 54
Gran Turismo Concept 2001 Tokyo 38
Jonny Moseley: Madd Trix 31
Kessen 2 18
Mega Race 18
Mobile Suit Gundam: Zeonic Front 42
Rayman M 28
Salt Lake 2002 32
Soldier Of Fortune - Gold 16
Star Trek Voyager Elite Force 19
Super Trucks 19
The Shadow Of Zorro 30
Tokyo Xtreme Racer Zero 56
Tsunugal Atonement 34
Wipeout Fusion 54
Wizardry: Tale Of The Forsaken Land 58



Game Boy Color

Cubix Robots For Everyone 17
Wendy Every Witch 68



Game Boy Advance

Black Belt Challenge 14
Broken Sword Shadow 16
Crash Bandicoot X/S 18
Doom 71
Fila Decatlon 17
Harry Potter 69
Invader 19
Krazy Racers 72
Mech Platoon 70



GameCube

Luigi's Mansion 21
NBA Street 14
Resident Evil 16
Smashing Drive 17
Wave Race: Blue Storm 24



Dreamcast

Conflict Zone 66



X Box

Dead Or Alive 26
Turok Legacy 20
Amped Freestyle Snowboarding 14
Cel Damage 16
Gunmetal 17
Wanted: Mace Griffin Bounty Hunter 18
Championship Manager 01/02 19

Prodaja igara i
igračkog Hardvera

Games

Spring

Najveći izbor igara za:

- Sony  Playstation,
- Sega  Dreamcast &
- Sony 

Veliki izbor postera sa
temama iz igara. Posteru su
dimenzija 50 cm x 70 cm i
plastificirani su.

Popusti na malo  +  i na veliko.
+ Specijalni novogodišnji popust

POKÉMON

THE
LORD
OF THE
RINGS

Od sada u Springu
magične karte!
i AD&D serijal

MAGIC
The Gathering

Harry Potter

Mogućnost odloženog plaćanja,
kao i plaćanja na rate !



NEZGLAVI MIKI

POZDRAV redakciji

najlepšeg, najboljeg (i najskupljeg) časopisa za konzole, mislim na Bonusss! 1. Pitam se, pitam, zašto u delu sa šiframa stavljate šifre koje ne rade (nemojte da kažete da ne znam da ih otkucam ili su za "japonsko" ili "ume-ričko" tržište. NE!

2. Zašto igrice Chicken Run ne radi na mojoj konzoli dok se ostale rade odlično (imam tri diska pomenutog imena).

3. Zašto ste fenomenalnu rubriku Brate, u kom si fazonu tek tako "izbacili", a Bonus strip sa celih 16 slika "ubacili"? Mislim, za nju bih i glavu dao, evoooo šljicecc (zvuk gljotine), ha, ha, ha... (ubistveno smejanje), konačno sam slobodan (ne Milošević). Uuu nedovršeno pismo mog bivšeg tela, da vidimo "što" je napisao, bla, bla, itd. Ja ću da završim.

4. I do sledećeg pisanja (od mog tela nikako) lepo pajkajte (na radnom mestu). Telo bez glave zvano

Miki i njegov slobodni duh

P.S. Ako pismo ne bude objavljeno svakom od vas ću ući u san i lično udaviti, pa laku noć!

boNus E, baš ćemo da proverimo istinitost tvoje tvrdnje da šifre koje objavljujemo ne rade. Ukoliko se ispostavi da je to tačno, ostavićemo našeg urednika rešenja i trikova da ručno prepíše sve šifre i rešenja koja su do sada objavljena u Bonusu. I to u 100 primeraka.

Postoji više mogućih razloga za to što ti Chicken Run ne radi. Verovatno ti je laser "ostabio", tj. od upotrebe ne može da čita sve narezane CD-ove. Još verovatnije je da imaš jednu od prvih serija konzole. Čipovi koji su ugrađivani u te konzole nisu još bili savršeni, a poneke igre (kao što je Chicken Run) su ih prepoznale i nisu hteli da rade. Rubriku Brate, u kom si fazonu smo izbacili prevashodno zbog manjka ideja autora, tj. Urota. Kada smo započinjali ovu rubriku, ja sam u uvodniku napisao da je to opasan eksperiment i da ne znam gde će nas odvesti. U međuvremenu se taj eksperiment oteo kontroli i rubrika je krenula tamo gde ja to nisam želeo. Počeo je da stiže sve veći broj pisama u kojima su čitaoci negodovali zbog ove rubrike, a autori tekstova su bili sve duži i duži, dok nisu poprimili obim nekog kapitalnog dela (recimo Rata i mira). Kako u Bonusu imamo veoma ograničen broj strana, morali smo da smislimo neki kraći vid izražavanja, a to je bio strip. Na našu žalost,

Uroš je odbio da sarađuje na njemu, sada se njegov lik (i delo) proširila i kroz njega.

I molim te, nemoj više da mi dolaziš u san. Nisam se pošteno naspavao, eva ima već 2 broja.

AUTOGRAM (1)

Čao Bonusovci,

ne budite konzervativni. Upravo sam pročitao novi Bonus i rešio da napišem svoje milionito pismo. Bonus strip je fenomenalan, a povećanje stranica je jako dobar potez. Takođe mi se dopao Legijin opis za GameCube, ali svi mi znamo ko piše najbolje tekstove s puno humora, pa naravno - Uroš. Uz njegove humorističke tekstove nikada nije dosadno. Dosta hvala, a sada da pređemo na kritike i pitanja: 1. U Bonus-u broj 20 ste u Najveće promašaje mogli da stavite igricu The Mummy Returns ili Fifa 2001.

2. U top listi Beosoft-a je igrice Harry Potter zauzela prvo mesto, a ima toliko boljih igrica od nje.

3. Što ne otvorite konkurs za najboljeg momka u Bonus timu kako bi pripadnike lepšeg pola videle ko pravi ovaj (gorepomenuti) časopis?

4. Brko, da li bi mogao mojoj sestri da pošalje sliku sa potpisom pošto je luda za tobom? (ima 21 godinu)

Pozdrav od Željka

boNus 1. Šta da ti kažem, osim "ko radi, taj i greši", tj. ko greši taj i greši. Proizvođači su mislili da će ove igre proći na tržištu, ali su pogrešili. Kandidate za najveći promašaj birali smo po našem stručnom mišljenju, ali smo sasvim sigurni da je tu bilo još mesta za loše igre. Nažalost, mogli smo da kandidujemo samo 5 igara...

2. Beosoftova top lista se pravi prema prodaji igara u njihovoj radnji. U trenutku sastavljanja liste, Harry Potter je bila najtraženija igra, verovao ti ili ne.

3. Nema potebe za takvim konkursom jer se pobednik, tj. najbolji već unapred zna. Jedino ukoliko ja u tom konkursu učestvujem van konkurencije...

4. BRKA: Mmmmmmm. Sliku neću slati, već pošalji ti sestru da se ja i ona slikamo zajedno!!! Čak ću se i potpisati na zajedničku fotografiju.

AUTOGRAM (2)

Čao Bonusovci!!!

Hteo bih da vam se zahvalim na trudu koji svakodnevno ulažete kako bi vaš i

naš časopis svakim brojem bio bolji i bolji i kao takav potpuno opravdao svoju cenu. Da pređemo na ono zbog čega ova rubrika postoji:

1. Šta znači skraćeni FRP i RPG?
2. U prošlom broju ste u ovoj rubrici odgovorili Marku, mom imenjak, da je cena PS 2 sa Action Replay-em 850 DM. Od tog dana ne mogu mirno da spavam, ne znajući odgovor na jedno pitanje: šta je to Action Replay i da li je on neophodan za igranje igara na PS2 ili je to samo neki dodatak koji služi za lepše i ugodnije igranje istih!
3. Za kraj ovog pisma želeo bih da za-mlim Uroša da mi pošalje potpisanu fotografiju (zadovoljio bih se i samo autogramom) što bi veoma usrećilo njegovog velikog obožavaca.

Marko Milutinović iz Kragujevca

boNus Kada bi ti samo znao koliko si u pravu što se radi i truda tiče...

1. Na to pitanje smo do sada odgovorili najmanje 20 puta (pogledaj starije brojeve časopisa). Evo, u najkraćim crtama: RPG je skraćeni od Role Playing Games (što u bukvalnom prevodu znači igre igranja uloga), a FRP je skraćeni od Fantasy Role Playing (što u prevodu znači fantazijsko igranje uloga). FRP je pođan RPG-a i obavezno se odvija u fantazijskim svacetvima (npr. Gospodar prstenova). Za detaljnija objašnjenja pogledaj ranije brojeve i rubriku Igre bez struje.

2. Action Replay i PlayStation 2 čine simboli-ozu, tj. jedno bez drugoga ti ne vredi. U stvari, vredi ti dvojka, ali ako možeš da platiš originalne igre i originalne filmove, što znači - da, AR je neophodan za igranje (kopiranih) igara na PS2. Mnogo više detalja o ovom dodatku možeš da pročitaš u rubrici o dodacima na strani 85.

3. Ne znam koliko bi se ti svidela Uroševa fotografija, mislim da ti noćima ne bi dala mira. Bolje je da ti pošalje svoju karikaturu, a najbolje samo potpis. Još da si nam poslao svoju adresu...

MGS 2, PA MGS 2 ...

Čao Bonus!

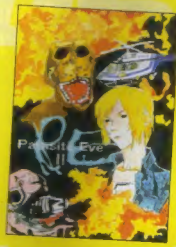
Imam nekoliko pitanja za vas jer ste vi jedini kojima se mogu obratiti pa da pređemo na pitanja:

1. Šta se više isplati kupiti, GBA ili PS1?
2. Da li ste čuli za hrvatski magazin PlayStation (njegovi novinari su detaljno opisali Metal Gear Solid 2)?
3. Da li ćete i vi uskoro opisati igre mojih snova, Metal Gear Solid 2?

mi i vi na ti



Igor Gušić, Kotor



Komandantović Boki, Bar



Nadam se da ćete objaviti moje pismo i odgovoriti na moja pitanja, a usput vam šaljem i crtež.

Gabrić Slobodan iz Subotice

bonus I. Ako hoćete kratak odgovor, onda on glasi - PS One. Ako hoćete duži odgovor, on sledi: svaka od ovih konzola ima svoju prednost. GBA je prenosiva, može je igrati bilo gde, ali su igre za nju dosta skupe u odnosu na igre (čitaj kopije igara) za PS One. S druge strane, igre za PS One se više skoro i ne prave (pogledaj broj igara opisanih u ovom broju), ali za njega postoji velika biblioteka već napravljenih igara. A s druge strane, sve novije igre će dolaziti za GBA. Ovakvo bi moglo u nedogled, ali zadržaćemo se na onome što smo prvo rekli: kupi ti lepo PS One. 2. Naravno da smo čuli za taj časopis, ako misliš na PSX. I ne samo da smo čuli, nego i poznavamo ljude (upoznali smo se na neutralnom terenu u L.A. America). Uskoro očekujemo njihovu posetu našoj redakciji. 3. U našem časopisu opisujemo igre koje stižu različitim kanalima (čitaj kopije). Za razliku od nas, hrvatske kolege, čije je tržište koliko-toliko regularno i očišćeno od pirata, redovno dobijaju igre od proizvođača. Stoga je moguće da su oni opisali igru prve nas. Čim igra dođe do naših ruku, ti džojstika, eto vama opisa u našem maniru.

LIKOVNI KRITIČAR (2)

☐ Pozdrav!

Nastavite da izlazite pre roka. Strip je odličan, obratite malo više pažnje na detalje npr. kontroler i časopis koji leže na podu na drugoj strani nisu obojeni, okviri na početku te strane nisu uklonjeni, monitor ispred koga sedi Legija muklja, green orb je skinit sa X-box-a, a tu je i skandalozna subverzija da se Ukica igra sa Genius-ovim džojstikom za PC! Imao bih i neke predloge i pitanja:

1. Ukinite PC top listu. Ni PC časopisi ne daju liste za konzole. Ima smisla da PC ostane u općim listama (Pobednik), ali je zasebna suvišna.
2. Ukinite dvodimenzionalni i crno-beli manir zaostao iz preelektronskog doba, oslobodite se inercije i fotošopirajte sve živo (okrećite Beograd), liste, okvire, krupna slova...
3. Prvenstveno mislim na dodavanje treće dimenzije. Renderujte face na ocenama kao što je to urađeno s likovima igre Donkey Kong Country na SNES-u.
4. Čitaocima zabavljaju slobodno napisani tekstovi opisa ali bi u njima (opisima) trebalo naći mesta i za opise dotične igre. Naravno tekstualni, mada neki autori predlažu drugačije puteve spoznaje.
5. Predlažem da uz ocenu igre instalirate i spiskić boljih ili značajnijih naslova žanra opisane igre. Sve o ovome reći će vam rečenica iz Alone in the Dark - "... ali verujem

da ste vi igrali i bolje, ako niste, sami ste krivi". 5. Čuo sam za Zip drajv prilagođen PS dvojici koji vrši ulogu 100-megabajtno memorijske kartice. Ima li ga na domaćem tržištu? 6. Da li ćete opisati neku igricu za GameCube i zašto je on kod nas medijski redovno lošije zastupljen od X-Box-a? Inače mislim da GC ima dršku zbog čestih zemljotresa u Japanu (vežu ga za zid da se ne bi polomio). 7. Kao što se vidi na primeru Evil Twin-a, bezumni i izopačeni Ukicin uticaj se širi kao lumski požar ne samo planetom već i nedirnuto devičanskim umovima ostalih članova redakcije. Posledice po smislenost i suvislost budućih Bonusa mogu se prepoznati kao naročito užasne ako se uoči nova činjenica da je Ukica ušao u pubertet, naime broj 20 vrvi od njegovih smaranja kako mu ne dozvoljavaju da obitava u ženskom toaletu kao i tragičnim apelima za maženje, tj. preporukama u tom smislu. Nema valjda potrebe da ističem da prištanje na sve strane termina "snošaj", "masturbacija" i sličnih u opisima igrica alarmira celu domaću javnost o razmerama teške ugroženosti misaonog procesa autora kritično nezadovoljenim a do kraja podivljanim životinjskim nagonima koji sa opisivanjem igre normalno nemaju nikakve veze. Ukratko, ne bih da izbacite Ukicu jer ga naravno svi volimo, ali ima načina da se ovo hirurški reši, te vam to ovog puta i predlažem.

Pozdrav, obožavalač
(likovni kritičar, amaterski hirurg)

bonus I. Ako si pratio naše časopise od ranije, u njima je bilo i opisa igara za PC. PC top lista je jedini preostali deo časopisa koji se uopšte bavi tom temom. Zbog opšte informisanosti naših čitalaca, predlažem da ona i dalje ostane (a pošto ja odlučujem, predlog se usvaja). 2. Šta misliš, koliko je vremena potrebno da se tako nešto uradi? Mi na raspolaganju imamo samo dvadesetak dana, a ne radimo nikakvim super-komputerima. Pošto vidim da na tome insistiraš, predlažem da ti to uradiš, a mi ćemo rado zameniti naše stare "preelektronske" crteže. 3. Slažem se u potpunosti i trudiću se da to ispravim. 4. Tako bismo veoma ličili na ostale časopise. Uzećemo predlog u razmatranje. 5. Dobro si čuo. Takav uređaj postoji i proizvodi ga ista firma kao i opštevoljeni i sveprihvaćeni Action Replay, dakle DATEL. Nisam čuo da ga neko kod nas prodaje, ali ukoliko nam dopadne šaka, opišaćemo ga u rubrici Dodaci. 6. Hoćemo, i to od ovog broja redovno. 7. No comment. P.S. Pubertet je nezgodno doba. Još ukoliko se u nje ga ude sa 22 godine... P.P.S. Probao sam ja to da rešim hirurškim putem, ali ne ide. Jedino mi je preostalo da probam sistem eliminacije... ■

CD'S
TOP FM 96.4 MHz

Beograd OnLine



emisija utorkom
19,00 - 20,30 h
www.topfm.co.yu
repreza nedeljom
10,00 - 11,30h

PC Petak
subotom od 18h

www.pcpetak.co.yu

**Zašto
ga
slušati?**
pronudi svoj odgovor

CD'S
TOP FM 96.4 MHz

Spisak dobitnika CD-ova
iznenađenja iz nagradne ankete

Nikola Papić, Ravna Reka
Goran Filipović, Beograd
Dejan Seljaković, Stari Banovci
Marko Milčević, Starčevo
Aleksandar Nikolić, Ripanj
Zdravko Nikitović, Beograd
Uroš Sarić, Vrnjačka Banja
Dejan Katanović-Popović, Krušić
Stevan Glušac, Valjevo
Vladimir Stanković, Ratkovo



Miljković Dejan, Kosovska Mitrovica



Sala Ljubčić, Vrg



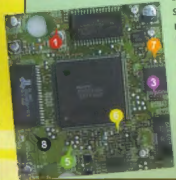
Najbitnija vest

Ona je toliko bitna da vam još nije jasno koliko bi mogla da utiče na sve nas - kao recimo kada se dogodi zemljotres usred Tihog okeana ili cunami potopi Hongkong. Bez okolišanja: sećate li se da smo vas prošlog meseca izvestili o tome da je Sony najzad presavio tabak i rešio da preko suda zaustavi proizvodnju i prodaju tzv. mod čipova koji nam svima čine život

radosnim tako što omogućavaju da PlayStation konzole puštaju narezane tj. piratske diskove?

Pa, izgleda da je u celom svetu s novom snagom nastavljen jedan rat - rat protiv piratizovanog softvera (a možete primetiti da su i naše vlasti zaključile da je ovaj trenutak veoma zgodan za početak borbe protiv piraterije u našem dvorištu). Na stranu što piratizovanje igara finansira međunarodni terorizam, otkida od usta silnoj gladnoj deci programera i upropaštava hiljade mladih života širom sveta tako što im omogućava da se za male pare puno igraju, ali rat protiv piraterije je dobio novu dimenziju kada je engleski sudija Jacob Dean krajem januara presudio protiv Channel Technology-ja i Neo-a, a u korist Sonyja, po pitanju toga da li je mod čip uređaj koji krši zakon o kopiraju, dizajnu i patentima. Presudila je činjenica da mod čipovi omogućavaju puštanje narezanih diskova. Iako se svi optuženi prave Englezi (što uostalom i jesu) tvrdeći da mod čip služi samo za ličnu upotrebu, tačnije za puštanje rezervnih kopija originalne igre (za slučaj da vam se upropasti originalni disk), sudija je prokomentarisao da se razmena, pa i prodaja diskova narezanih "kao lične rezervne kopije" ne može kontrolisati i da kao takva znači da Sony može da izgubi (tj. ne zaradi) čak do 40 funti (oko 60 evra) po disku! Pored cele priče oko upotrebe narezanih diskova, Channel i Neo su tuženi i zbog toga što njihov hardver omogućava da se na konzolama igraju igre i puštaju DVD-ovi namenjeni za druge regione - tzv. import diskovi. I po tom pitanju sudija je presudio u korist Sony-ja, a zbog argumenta da Sony prodaje licencu za izdavanje igre po teritorijama, tako da bi prodavanje igre van teritorije za koju je licenca dobijena značilo da Sony opet ne dobija novac koji mu sledjuje prema zakonu o zaštiti autorskih prava. Grozno! To bi značilo da je, recimo, nelegalno u Evropi prodavati ORIGINALNE američke verzije Final Fantasy-ja X, pošto bi trebalo da sačekamo da se Sony smiluje i izda evropsku verziju... Još

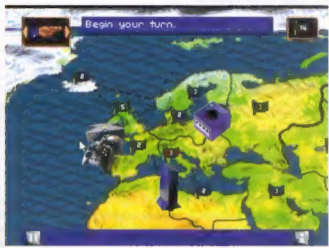
uvek se ne zna kakve bi dalekosežne posledice ova odluka jednog britanskog suda mogla da ima u svetu piraterije, ali neke posledice se već naziru... ■



Novi front u ratu

Naravno, radi se o ratu konzola, a novi front obuhvata čitavo područje Evrope, i to one "zvanične" Evrope koja se uglavnom prostire na zapadu kontinenta. Zahuktavanje ratnih dejstava na evropskom frontu se očekuje od 3. maja jer je to datum za koji je Nintendo (najzad, posle više prenegovanja i odlaganja) odlučio da bude prvi dan prodaje Gamecube-a na starom kontinentu. Nintendo je ipak obezbedio čak milion konzola za evropsko tržište, a na premijeri će biti dostupno više od 20 igara (iako ćemo za najveće hitove kao što su Pikmin i Super Smash Bros morati još malo da sačekamo).

Naravno, samo pojavljivanje nove Nintendove konzole ne bi bilo dovoljno eksplozivno da Gamecube nije najjeftinija od svih konzola sledeće generacije na tržištu: u Evropi će Gamecube koštati 250 evra, što je cena o kojoj konkurencija još uvek samo sanja. Očekuje se da bi kao odgovor na pojavljivanje Gamecube-a cena PlayStation-a 2 mogla da padne na 250 evra u maju. No, Microsoft je još uvek veoma daleko od ove cifre - cena Xbox-a u Britaniji iznosi 330 funti, što je oko 450 evra, skoro duplo više od cene Gamecube-a! Valjda zbog veličine Xbox-a (koji je taman duplo gabaritniji od PS2, a računica o odnosu zapremine Gamecube-a i Xbox-a je suviše teška). Cena bi, pored nedostatka ekskluzivnih naslova, mogla da bude najveća prepreka uspehu Xbox-a na evropskom tržištu. Mada, u Japanu... ■



Povratak Pakmena!

Da, istina je: legendarni žuti kuglager koji nezaustavljivo proždire tačkice, voće i po kojeg duha uskoro će se ponovo vratiti među nas zaslugom francuske izdavačke kuće Infogrames (koja je očigledno u međuvremenu od Atari-ja otkupila prava za sve što je pakmenoliko). Igra u kojoj će se Pakmen vratiti zove se sasvim adekvatno:



Pac-Man All Stars. To bi značilo da ćemo u ovoj igri moći da, pored Pakmena, vodimo i svu njegovu rodbinu (Mrs. Pacman, Profesor Pac-man, Pacman Junior) i to u surovom nadmetanju. Naime, iako se i dalje nalaze u svom svetu lavirinata, tačkica i duhova, Pak-ljudi su sada potpuno trodimenzionalni i svi su zajedno u istom lavirintu. Ko pre pojede najviše tačkica, pobeđio je! Naravno, biće tu gomila nivoa (25) i dodataka (koji će vam osim toga što jedete sirote duhove umesto oni vas omogućavati i još štošta drugo). Ah, malo retro zabave u novom ruhu. Da vidimo od kojeg su štofa mlade generacije, tj. da li im se može svideti koncept od pre dvadesetak godina. Pac-man All Stars je za sada najavljen samo za PC, ali se očekuje i skora najava konzolarnih verzija. ■

GBA za džabaka

Pa, praktično—za džabaka. Nintendo je najavio ofanzivu na mala vrata tj. na frontu (opet ti ratni izrazi) prenosivih konzola, na kome je već odavno odneo apsolutnu pobjedu. Naime, posle više od pola godine od pojavljivanja u Evropi, cena Game Boy Advance-a će biti spuštена na 150 evra, što će odgovarati istovremenom sniženju cene ove konzole u Japanu (na 8800 jena - oko 75 evra) i Sjedinjenim Državama (na 80 dolara tj. 92 evra). Ovo sniženje će pratiti i pojavljivanje horde izvršnih igara koje su već dugo hitovi u Japanu (a poneke bogami i u Severnoj Americi), kao što su Golden Sun, Advance Wars i Diddy Kong Pilot - sve u svemu, preko 50 igara za GBA ove godine. ■



Vanredno stanje

Ako niste čitali najave, možda ćete pročitati vesti i primetiti da se pravi jedna neverovatna igra koja obećava sate najluđe zabave, a koja će biti pogotovo bliska mnogima koji žive u Jugi. Naime, baje iz Rockstar-a nam uskoro (izaći će dok vi ovo budete čitali, ahahaha ha, poludet ću) pripremaju igru po imenu State of Emergency (Vanredno stanje). Znaite, Rockstar su oni što su napravili GTA3, igru koja nam je najzad gurnula Uroša preko iverice razuma.

STATE OF EMERGENCY



E, kada znate to i kada ste čuli naziv igre, šta mislite - o čemu se u njoj radi? Ijaaaao, pa o masovnom divljanju na ulicama! Građanski nemiri, demonstracije, rioti, borba za slobodu, pravdu, istinu i pravo da se maklja s murijom i razbijaju izlozi, ako to više volite od slobode štampel Bitno je da je kermes! Mi u redakciji

jedva čekamo da se oprobamo u mešu s slučajnim prolaznicima, organima reda, praćenim batinašima, bandama i vojskom... Ono što je još zanimljivije jeste da kruži priča kako će se State of Emergency pojaviti u dve verzije - cenzurisanu tj. onoj koju ćete moći normalno da nabavite (i koja će verovatno biti piratovana) i u tzv. "neisečnoj" verziji koju morate posebno da naručite od tvorca. Mmmmm... neisečena... ■



Xbox - stvarno veliki u Japanu?



Prema prvim izveštajima koji nam stižu, postoji ozbiljna mogućnost da bi Xbox i pored svega zaista mogao da uspe u zemlji izlazećeg sunca (mada bi to bilo ravno izdaji, ali dobro, nećemo udarati u PATRIOTSKA osećanja svakog pravog Japanca, niti ćemo urgirati kod premijera Čiura Čizumija da zaštiti jadne male domaće proizvođače konzola kojima preta zla korporacija iz inostranstva!) Naime, japanski ogranak Web lokacije za prodaju svega i svačega (Amazon.com) je objavio da su za nekoliko sati razgrubljeni svi primerici konzole koje je ova lokacija dobila ne bi li ih preprodala. No, dobro - za to se mogu okriviti fanatiki kojih uvek ima bar nekoliko hiljada i koji uvek prvi hoće da imaju sve. Videćemo kako će stvari stajati kada konzola i zvanično stigne u prodavnice 22. februara i kada se pojave igre. Mada, mora se reći da je Microsoft igre za japanske vlasnike Xbox-a shvatio veoma ozbiljno - za tamošnju premijeru je spremno 12 igara, što je više nego što ih je bilo na premijeri PS Dvojke! ■



Tužba do tužbe, tužbica

Ko šta radi, velike kompanije iz sveta konzola se vuku po sudovima iz ovog ili onog razloga. Ovog puta je na tapetu bivša veličina, to jest Sega, i to zbog manje-više "ne-igračkih" grehova. Radi se o tome da je Nike (od svih) nedavno podneo tužbu protiv Sege, i to zbog jednog reklamnog TV spota za igru NBA 2K2. Reklama koja se vrtela na američkim TV stanicama, kako tvrdi Nike, je kadar po kadar preslikana reklama za Air Nike od pre nekoliko godina u kojoj se vidi usporeni snimak Mike-a Jordan-a kako zakucava preko kompletne odbrane L.A. Lakers-a. Segina reklama je manje-više to isto, samo što je igrač koji izvodi zakucavanje neimenovan (i ne nosi dres Chicago Bulls-a) i što je sve kompjuterski animirano. Nike smatra da je ova sličnost nedopustiva, te su podigli tužbu protiv Sege i reklamne agencije koja je napravila ovaj spot. Sega za sada nije komentarisala celu priču. ■

Xbox - Big in Japan?

Zvaničnici Microsoft-a uopšte ne misle da je pokušaj ove kompanije da svoj Xbox plasira u zemlji postojbi svih (bitnih) konzola šaljiv. Štaviše, Microsoft se ozbiljno priprema da konkurenciju odere "na domaćem terenu", a glavni adut im je činjenica da je Xbox u startu opremljen Internet kablovskim priključkom. Prema rečima Robert-a Bach-a, predsednika Microsoft-ovog odelaka za Xbox, Microsoft planira dugoročnu strategiju za Japan, u trajanju od 3-4 godine (što je opasno blizu roku trajanja konzole od 5 godina, za koji mnogi sumnjaju da je još kraći kada su u pitanju trenutno aktuelne konzole sledeće generacije) tokom kojih bi Xbox trebalo da postane osnovni uređaj preko koga će se u Japanu proširiti mrežni servisi koji zahtevaju visokopropusnu (kablovsku) Internet vezu - mrežne igre i sve vezano za njih, filmovi, crtači... Glavni baja za Xbox je takođe rekao da ga ne brine konkurencija po tom pitanju, pošto je Gamecube mašina samo za igranje (koja po procenama Microsoft-a najviše cilja na kupce mlađe od 14 godina) i ne pretenduje da bude sistem za kućnu zabavu, a PS2 (koji ima takve težnje) nema hard disk (a da ne pomignemo modern ili kablovski ulaz) što je, po Bach-u, neophodno za svaku mašinu koja koristi Internet. ■





Prve periferija za Xbox

Xbox, Xbox, sve se vrti oko njega u posljednje vreme... Ali, šta ćeš, to je najnovija velika priča u svetu digitalne zabave, a valjda i mi malo osećamo udarne talase marketinške kampanje vredne pola milijarde dolara - najveći broj vesti koje stižu tiče se Microsoft-ove konzole. Evo, već stižu i prvi periferni uređaji napravljeni specijalno za nju: jedan od



najmenintijih proizvođača kontrolera i dodataka za konzole, američki Thrustmaster, je u prodaju pustio novi volan za Xbox, Thrustmaster 360 Medina. Ova zver bi trebalo da je među najjačima i najkvalitetnijima na tržištu - s dva interna motora koji doprinose, oh, toliko realnom osećaju vibriranja, analognim polugama, uloškom za kolena (tako da možete kontroler da stavite na kolena, je li), programabilnim dugmičima, osećajstvu koju možete podesiti... Jednom rečju, 360 Medina ima sve što bi trebalo da ima jedan igrački volan! Očekujte ga u Evropi u martu, a cena - 80 evra!

I to nije sve - očekujte uskoro još dva Thrustmaster dodatka za Xbox: Fox 2 Pro džojstik (koji ima mnogo zajedničkog s 360 Medinom, ali je u pitanju stik za sve vas letače - po ceni od 50 evra) i FreeStyle Snowboard, tj. dasku savršenu za sve brojnije simulacije snoubord igara (a po ceni koju sebi mogu priuštiti samo oni koji mogu da kupe i pravi snoubord - 120 evra). ■



Square prerađuje

A šta bi Square prerađivao? Koga da prevare u cilju dodatne muže para ako ne one kojima su izmuzli već gomilu novačnica, tačnije, verne ljubitelje svega što ima Final Fantasy logo. Ako niste znali, već duže vreme se priča da bi Square veoma lako mogao da ponovo objavi sve svoje Final Fantasy igre koje su se pojavile za PlayStation One, ali u specijalnoj te luksuznoj PlayStation 2 verziji. Iako još uvek nije ništa zvanično objavljeno, možete nam verovati da će Square to kad-tad uraditi. Štaviše, saznajemo da je već započeo rad na reizdanju FF VII, VIII i IX, ali da ponovno objavljivanje ovih igara nije planirano za neko dugo vreme. Osim ako se FFXI ne pokaže kao promašaj, u kom slučaju će Square-u brzo zatrebati puno para... ■



SQUARESOFT

Nagrade, pa još zvanične

Kao i svake godine, u ovo doba se u Sjedinjenim Državama dodeljuju raznorazne nagrade za dostignuća na polju raznoraznih vrsta zabave. No, zaboravite na Zlatne globuse, Oskare i slične gluposti! Ono što je najbitnije za nas jeste da se krajem marta održava već tradicionalna dodela IGDA (International Game Developer Awards) nagrada (mada je u pitanju tradicija koja je ustanovljena tek pre nekoliko godina, ali dobro). IGDA nagrade se dodeljuju tokom čuvene Games Developers konferencije, što bi po srpski bila konferencija tvoraca igara. Ove godine dodela će se održati 21. marta u San Hozeu (ako malo prekopate istorijske podatke, primetićete da je tako nekako bilo i 2001). A nominacije? Pa, evo vam najbitnijih tj. igara koje su nominovane za prestižnu nagradu po imenu IGDA GODINE!!!

Black&White (Lionhead Studios)
Grand Theft Auto III (Rockstar Games)
Halo: Combat Evolved (Bungie Software)
ICO (Sony)
Max Payne (Remedy Entertainment) ■

Udes, slom, tresak na Xbox-u

Na sreću ili nažalost, zavisi kom

taboru pripadate,

ova vest se ne tiče

nekakve nezgode

koja se dogodila naj-

većoj (mislim, zapre-

minski) konzoli na sve-

tu. Neće, naprotiv - radi

se o nečemu veoma lepom što se

dogodilo Xbox-u. Naime, Xbox će u

dogledno vreme ugostiti jednu svima

nam poznatu zverčicu koju ste do sada

mogli da sretnete isključivo u blizini sivih

i crnih kutija sa Sony-jevom oznakom. Da,

jedan od zaštitnih znakova PlayStation konzola,

Crash Bandicoot, će se uskoro pojaviti i na Xbox-u, a

radi se o najnovijem nastavku Crash-ovih avantura koji

smo već imali prilike da vidimo na PS2, igri Wrath Of

The Cortex. Očekuje se da se Xbox verzija pojavi na

proleće, ali i da će biti puna poboljšanja u odnosu na

PS2 verziju (od kojih bi brže učitavanje bilo najkorisnije).

Da li će se Sony oporaviti od ovog podmlakog izdajstva

milog ali očigledno pohlepog Bendikuta? Mislim da ih

neće preterano potresti činjenica da Bendikuti sada

imaju dve jazbine... ■



Vi birate da li vibrirate

U Britaniji se nedavno dogodio veoma zanimljiv slučaj koji je doveo do toga da doktori izdaju zvanično upozorenje o tome koliko su vibrirajući kontroleri kao što je recimo Dual Shock opasni po zdravlje! Naime, jednog lepog januarskog dana u ordinaciju doktora Gavin-a Cleary-a u dečjoj bolnici Great Ormond Stret upali su unezvereni roditelji sa svojim petnaestogodišnjim sinom. Dečakov problem su bile bolne i primetne oteklina na rukama. Posle kraćeg razgovora s roditeljima, dr Cleary je lako postavio dijagnozu - naime, mladac je provodio i po sedam sati dnevno sa svojim omiljenim video igrama, što je dovoljno da izazove i oštećenje mozga, a kamoli ruku. Upozorenja o štetnosti vibrirajućih kontrolera dakle važe samo za vas fantome koji NE ZNATE ŠTA JE DOSTA! ■



Sitne i mekane knjige

Pominjali smo da je Microsoft uložio grдне pare u promociju Xbox-a i da to znači da kompanija neće prezati ni od čega ne bi li učinila svoju konzolu carem tržišta? E pa da znate da je Microsoft skliznuo toliko nisko da, e čak (zagrci) stupio u saradnju s Ballentine Books, jednim od najvećih američkih izdavača džepnih knjiga. Saradnja će biti veoma zanimljiva - Ballentines će objavljivati romane inspirisane gramu za Xbox! Za ova izdanja zadužen je Del Rey, ogranak Ballentines-a specijalizovan za fantastiku. Prva knjiga se već pojavila i, naravno, zasnovana je na prvom Xbox hitu, igri Halo, a zove se Halo: The Fall of the Reach. U njoj se opisuju događaji koji su doveli do onoga što se zbiva u samoj igri. Još uvek se ne zna koje će sve igre poslužiti kao literarna inspiracija, ali, ako nemamo saznanja o kvalitetu, bar imamo o kvantitetu (živeća komercijalizacija umetnosti!) - Del Rey planira da objavi po šest knjiga godišnje, a cela priča će se zahuktati tek početkom 2003. ■



Sony-jeva prodaja



Ide, ide, hvala na pitanju. Bar što se Severne Amerike tiče. Žao nam je što nemamo podatke za Japan, ali Ameri su po pravilu uvek bili najrevnosniji i najpedantniji po pitanju top-lista i toga ko je kome nanu... U svakom slučaju, zna se ko je najprodavaniji, pa samim tim i najbolji, najlepši, najjači, najplemenitiji... A sve to je i dalje SONY! Da znate da je od top dvadeset naprodavanijih igara od početka ove godine čak dvanaest za PlayStation 2, od toga osam u prvih deset. Dosta s glupim brojevima, evo malo slova: prvi je (i dalje) jedan i jedini, veličanstveni Grand Theft Auto 3, slede Final Fantasy X, pa NBA 2K2, pa Madden NFL (onda sledi jedna nebitna igra za Xbox), pa Metal Gear Solid 2, pa Max Payne (u PS2 verziji)... ■



Samo u

BeaSOFT-u



Pokvario vam se PlayStation? Neispravan vam je kontroler? Imate stari Game Boy koji već duže vreme sakuplja prašinu? Ne znate kako da ugradite čip? Onda dodajte u naš **SERVIS** gde će vas dočekati stručno osoblje. Za sve što treba da se popravi, namesti, zakrpi ili dovede u red, a ima veze sa konzolama za igranje, naš **SERVIS** ima rešenje.

Sve kvarove popravimo u minimalnom roku, a po veoma povoljnim cenama. Naše servisere možete naći svakog radnog dana od 8 do 15 časova, ili pozvati na neke od naših telefona.

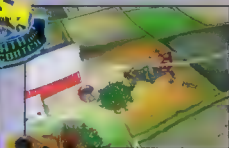
BeaSOFT Gospodara Vučića 160 • 11000 Beograd
Telefoni: 011/ 30 45 700 • 30 45 701 • 421 355



REZULTATI!

Po prvi put u istoriji dodeljujemo zlatni joypad za najbolja dostignuća u industriji video igara u toku 2001. godine.

Nakon mukotrnog prebrojavanja brojnih glasačkih listića i bez ikakve pomoći instrumenata za lažiranje predstavlja-mo vam konačne rezultate koji su uglavnom ispunili očekivanja i predviđanja, ali ne i bez iznenađenja, ne i bez velike borbe i tesnih pobjeda.



2. Harry Potter PSX

3. Super Mario GBA



Platforma

I ipak Crash Bandicoot!!! Najteža borba se vodila upravo u ovoj kategoriji, ali je Crash bio bolji od Harry-ja, pa makar za samo JEDAN jedini glas. Ovome je sigurno doprinelo brojno stanje glasača, jer ipak su vlasnici dvojke u velikoj manjini u odnosu na vlasnike keca



grand
theft
auto 3

Akcija

Dosta tesna borba, a sve zahvaljujući odličnoj rasprostranjenosti konzola na našem (i ne samo našem) tržištu. Ali ipak GTA 3 je odneo pobjedu ispred Syphon iitera 3, i opravdao izbor za



2. Syphon Filter 3 PSX



3. Metal Slug X PSX



Avantura

A sada veliko razočarenje za mene, Devil May Cry 3 nije bio dovoljno iskuseno da ne istaknem rezultate i proglasim svog favorita za pobjednika



2. Devil May Cry PS2

3. Batman Vengeance PS2



ALONE
DARK



GRAN TURISMO 3

Vožnja

Da, da, da, da, da, UBEDLJIVO NAJBEDLIJIVA POBEDA ME-
DU SVIM KATEGORIJAMA!!! Gran Turismo 3 apsolutno domi-
nira! Bez daljih komentara

2. Crazy Taxi 2 DC



3. Vanishing Point DC, PSX

Najveće iznenađenje

I još jedan zlatni joypad za GTA 3! Pa koji po redu? Ovo je pobjeda na dodelu Oskara - ono kad neki film pokupi najviše nagrade. Šta još reći o GTA 3? Igra čiji prethodni nastavak nije napravio nikakav uspeh, iako je imao velikih potencijala, pokazala kao stvarno najveće iznenađenje godine



grand
theft
auto 3



2. FIFA 2002 PSX

3. Harry Potter PSX



predstavljamo



Sport



Sasvim očekivani pobjednik sa sasvim neočekivanim rezultatom. ISS Pro Evolution 2 za keca! Ali ni slučajno nismo očekivali ovako jake takmace u vidu ISS Pro Evolutiona za dvojku i NBA Live-a 2002

2. NBA Live 2002 PS2

3. ISS Pro Evolution PS2

Tuča

Kad mačke nema miševi kolo vode! A pošto sam upravo potukao Darkov rekord u Color Linesu, mogu samo da kažem, stije nam Tekken 4, a onda će tek biti pravi tupe - lupe.



X-MEN
MUTANT ACADEMY 2

2. Kengo Master of Bushido PS2

3. Knockout Kings 2001 PS2

Najveći promašaj

Na osnovu sasvim objektivnog opisa kolege Sato-ja najveći broj glasova je otišao za igru Frogger. Ili, možda, opravdano, mada ako bih se ja pitao mislim da je najveća nepravda nerazazak ISS-a za namćast, ali to je već neka druga priča

2. Roland Garros 2001 PSX

3. Commandos 2



Strategija

FRP/RPG

AGE
EMPIRES
THE AGE OF KINGS



CHRONO
TRIGGER



3. Knockout Kings 2001 PS2

Najduhovitija



SHEEP, DOG
TI WOLF

Nije po JUS-u

Intro

ALONE
DARK



VELIKA KRAĐA! VELIKA KRAĐA! VELIKA KRAĐA!

Da naslov glasi - Velika Krađa 3 puta. Ali ne glasova nego automobila. Jeste, automobila. Ili GRAND THEFT AUTO 3! Igra. Više od igre. Droga, krađa, pljačke, ubistva, i autli! Nasilje se širi kao Kačulica. Igra broj JEDAN godine dve hiljade prve! Kaži sad hvala Ukce, jer ko ti je dodelio ovu igru na opis? Ko je znao da će igra najbolje ZAPALITI baš tvoje primalne nagone i da ćeš baš ti napisati jedan od takođe najboljih tekstova godinel Eto vidiš sad mi pade na pamet, baš bi mogli da dogodine organizujemo kategoriju za najbolji opis godinel A, nije loša ideja? A vi čitaoci dragi, šta vi mislite? Šta gta? Ne raz. Aaaa, jeste.

Igra koja postavlja rekorde u svim kategorijama! GTA 3! Ali obavezno moram da kažem da postoji jedna stvar u igri koje mi se nikako ne sviđa, a to je bespotrebno nasilje. Kolčina nasilja u medijama je i ovako prevelika, a to definitivno pogubno utiče na mlade generacije. Zato nikako ne mogu da opravdam to što igra nije u dovoljnoj meri cenzursana!

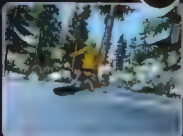
grand
theft
auto 3

IGRA GODINE





Amped Freestyle Snowboarding

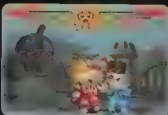


U poplavi ekstremnih igara koja ne jenjava i nakon više meseci (maltene GODINA) jahanje na snežnoj dasci sve više dobija na popularnosti (prelistajte posljednja tri broja i videćete o čemu pričam). I Microsoft bi htio da izda tu hitamo po neku hit igru, pa je stavio "tm" oznaku na prvu reč naslova i najavio prednosti SVOJE igre. Imperativ je, naravno, na spustu slobodnog stila, a staze su impozantne, tako konstruisane (s tajnim prolazima i skrivenim partijama) da ih ne morate dva puta isto odigrati, uz nezaobilazne trikove i vratolomije, padine i mesta za specijalne skokove koja posećuju fotoreporteri koji vas love i uvećavaju vam popularnost. Ima 120 staza (III) i 150 pesama u "Indi" fazonu što nagoveštava ENORMAN replayability, kao i mogućnost za "uvoženje" sopstvene muzike. Videćemo (uz malo sreće). (UT)

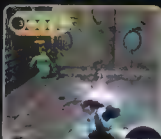
Black Belt Challenge

Već u igricu ćete moći da uživate (pod uslovom da ste vlasnik "najslabije" konzole na tržištu) u igri po imenu već pomenutom u naslovu teksta. Birajući jedan od jedanaest likova (neki su skriveni, sada - da li ih s njima ima UKUPNO jedanaest, nisu specifično naveli u izvorima), krećete u okršaj protiv svih ostalih u cilju osvajanja nekoliko stranica iz drevne Book of Zero. Onaj ko bude pročitao stranice, dobije "ultimate power" i tako ostvari svoj pikan, pa u zavisnosti od toga koga ste odabrali, ili osvajate svet ili sprečavate druge da ga osvoje... Pored mnoštva modova, moguće je i igranje 1 na 1 pomoću kablja, a mnoštvo poteza i lake i "intuitivne" komande obezbeđuju

adiktivnost, dinamiku i izazov. Ili makar tako kažu. Komičnu i šarenu grafiku i sami možete primetiti, a o Al ćemo tek da se uverimo. (UT)



GoGai Elemental Force



Prethodno najavljena za novembar prošle, pa odložena za mart tekuće godine, ovo je igra u kojoj vam je cilj da postanete Suko ratnik, koristeći Suko ninditsu širok dijapazon oštiri



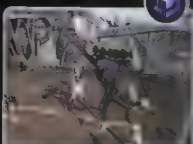
metalnih predmeta u svim oblicima i dimenzijama. Sunčajući se Zemljom izlazećeg sunca, seći ćete levo i desno, ući četiri elementalne sile, dok ćete petu, "Ku", pokušavati da izbegnete (jer u njoj više punite). Kampanja od šesnaest nivoa nagoveštava veličinu igre, a tone i tone neprijatelja za kasapljenje makrami ranje i sakaćenje, kao i već pomenuto oružje, te čar magija, znanje i krvoproliti jeste ono što vam predstavlja u neograničenom vremenu, jer programeri tvrde da će igra biti veoma zarazna i da će biti veoma teško odvojiti kontroler od ruku (osim možda razređivača ili slabijom kiselinom). Pored ovoga, igra pakuje različite režime igre.

NBA STREET



Streetball, braco, streetball is the word. Ulica je mesto, ako poznajete igru, dođi i probaj. Ko ne zna, može odmah da ide kući kod mame. No-look pasovi, vrtoglavi crossoveri,

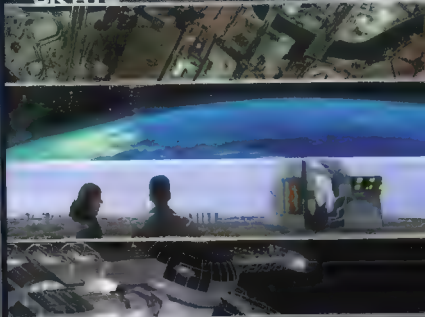
dominacija u mekšu (zamisljenom, normalnom) kad je mrežica od lanaca, a publika umesto zastavica maša "gijama", žestoka zavarivanja i trojke i komšiluka deo su atmosfere koju će vam ova igra preneti. Znači, što više ljutih poteza, to više raste skala, što je veća skala, to je veći izbor ljutih poteza, a svi potezi su bazirani na regularnoj fizici (motion capture) odradio svoje u EA SPORTS BIG studiju, ali napumpani radi doprinosa atmosferi. Biće tu City Circuit mod, kome je moguće otključati NBA igrače, Streetball legende i neverovatne terene uzduž i popreko Daleke Amerike. Biće tu i DJ Crew Ninja Tune da igru zažibi toni. Još ako napravite podršku za sva četiri game port... (UT)



na vidiku

CYBER SPACE

3K RTS



GAMING
petek 17.30

COMPUTING
sobota 13.00

GAMING
nedelja 11.00

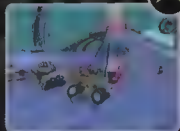
COMPUTING
ponedeljek 14.00



SPACEARTS



Cel Damage



Joooo, kad sam bijo malij
vo'jo sam gjedat gđaćee... A
šta da lažem, volim ih i sada
iako sam JOŠ UVEK MA-
LILLI! Zašto vam to kažem?
Zato što ovo više liči na cr-
tač i to u ful koloru (narav-
no, ako izuzmemo pojedine
likove u igri, tj. crtaču koji
su u cmo-belom tisku). Ko-
risti se posebnu "cel" ani-
maciону tehnologiju, progra-
mari su obezbjedili crtanoliki
izgled i generalnu komičnost
igre. Tu je 12 nivoa, na "3ti"
sveta i pride šest animiranih li-
kova (i četiri skrivena) koje
možete odabrati radi sumanut-
ne i besomučnog maltretri-
ranja protivnika na stazi. Upo-
trebite vožnje i njegove sposob-



nosti, oružja i svoj dijabolični um, a sve u cilju - pobede, poniženja, trijumfa, gaženja, razularenja dušmana - te paljenja njihovih sela i zlostavljanja domaćih životinja! Mart, mart, mart...

Soldier of Fortune - Gold

Činjenica da je **Call of Duty: Warzone** jedan od najboljih FPS-ova (makar što se tiče PC-a), potvrđuje se i potruditi da svima koji pose-



ju PS2, Dualshock 2 i želju za pucajućim iz prve "perspektive". "Ja ne pomijam ličnu kartu, jer postoje MORATE biti punoletni da biste je igrali" omogućili mnoštvo krvave, dinamične akcije i paranoične atmosfere. Pored naprednog sistema ranjavanja koji nas je svojevremeno oduševio, grafički izgled koji obezbeđuje engine GHOUL je dočekan za potebu PS dvojke, tako da je igraticma obećana fenomenalna vizuelizacija, s besprekornim animacijama. Kao najbolji SOF-ovac na terenu, John Mullins, kreirao je kampanju protiv terorista svih vrsta na



pet kontinenatā, 10 mī-
lija, 26 nivoa, bez obzi-
ra na svoja lična ube-
djenja, jer da biste bili
SOF-ovac, morate da
pratite geslo: "HIRED 2
BUILT, PAID 2 KILL".
Agn (UT)

Resident Evil



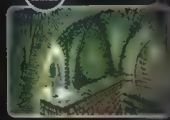
prode u preko 3,4 miliona, a zovem ga još sigurno 50 000 nelegalnih, a o ukupnom broju pirata ne smem ni da pričam" kopija, a celokupan senjral senjral ne ponavljam priču od malopre, znači jedno "senjral senjral" primeraka. E sad, svi ste sigurno čuli da je tu neko dobio protokle jeseni Resident Evilii senjral prešao u digitalizovano trajno vlasništvo GameCube konzole. Ali niste čuli da će Capcom ovi uraditi nešto novo na proleće, ti da neće otići u dalje razvlačenje postojećeg koncepta već će ispočetka napraviti Resident, potpuno nov, s istim junacima, ali ovoga puta mnogo, mnogo strasnijih. hrrr... (AA)



Broken Sword Shadow of the Templars

BAM Entertainment je preuzeo projekt koji će omogućiti onima koji imaju GBA-u prvu point-and-click avanturu (u šta se možete uvjeriti ako je neko od prelamača prethodno pročitao tekst i ubacio sliku s prikazom inventara - U ŠTA ISKRENO SUMNJAM, prim.aut.) i to u prvoj četvrtini tekuće godine. Najinteresnije od svega jeste to što je u pitanju obrada poznate avanture sa PC računara. Ja se moram u samom startu ograditi i tvoreno priznati da nemam pojma o čemu se u njoj radi.

U se pomirju Templari, drevni red viteзова, koji su (ukoliko se dobro sećam) spaljeni na lomači pod optužbom da su se priklonili dvopolnom demonu Bafometu, pa po informacijama koji raspoložem mogu da naslutim čega se tu liina. Naime, nije samo grafika odredena maestralno, već će i muzika biti verno "prenetá" 音楽 sistem. (UT)



Gunmetal

...kako s proleća na tržištu bi
...hatalo da se pojavi igra s dra-
...ničnom (i ofucanom) uvod-
...pričom koja govori o po-
...služnoj liniji odbrane, mlađoj
...i cyberpunk svemirskom
...ničnom stroju koji, pored toga
...je robot od 10 metara nakr-
...devastacionim arse-
...na, može po sopstvenoj



(vašoj) volji da se pre-
...tvori u veoma pokretljiv
...džet-fajter (TRANSFORM-
...ERS - mor den mits d'aj).
...Moraćete da uništite tona
...tane neprijatelja, koristeći
...ubojita oružja, ostavljajući
...trag u gusto naseljenim sre-
...dinama, pejači žito i krajolik.

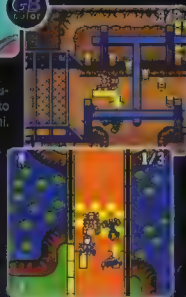
...stoku (stvarno i bez
...), pucajući na pešadiju i la-
...okupljenju butimentu, a
...i na velike letelice i le-
...tvrđave. Oružja su veoma
... (zato ih TREĆI put
...), a posebno sam
...nigran za pištolje s neza-
...nišanjem. Živi bili pa



Cubix Robots For Everyone



Mali Miloš je već obavio dobar deo
...posla jer je opisao igru istovetnog
...naziva u verziji za PlayStation u
...broju 19, a evo iste igre i u izvedbi
...za Game Boy Color. Samo nemoj-
...te da se ponavlja opet ista situacija
...kao s nekim drugim igrama koje
...smo najavili kao takve i tak-
...ve pa smo posle lepo dobi-
...li brdo spam snail mail-a.
...Otkud mi možemo da zna-
...mo kakva će igra biti kad
...stigne? Mi samo prenosimo
...ono malo informacija



...ne uspavamo da prokver-
...vamo vama čitaocima, pa ako
...izdavači, lažemo i mi.
...m, roboti (zaštitnici), tr-
...istih, budućnost u kojoj
...se trkaju, u ovom slučaju
...pogled iz ptičje perspekti-
...ve, upravljanje u stilu ku-
...vuče-tuda-robot-ide
...idiot-proof... t polako
...spice. Uti

Fila Decathlon

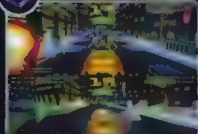


Prvo bi trebalo da prethodi vest
...o tome kako je THQ potpisao sa
...kompanijom Fila dvogodišnji
...ugovor koji odskora stupa na
...snagu i u samom startu donesi
...dve igre oplemenjene Filom u
...naslovu. Jedna je tenis za X-Box
... (o kome neće biti reči u daljem
...tekstu), dok druga predstavlja
...prvu atletičansku igru na GBA
...platformi. Kao što se vidi u naslo-
...vu, reč je o 10 (slovima - deset)
...disciplina pomoću kojih će se
...utvrditi ko je najveći šmeker
...u sportskom svetu i ko će
...na kraju primiti zlato u
...sijaštećoj FILA trenerci, sa
...FILA osmehom i FILA zubi-
...ma. Fenomenalna grafika i
...vrstna animacija likova sar-
...su prvi u nizu aduta koji će
...vrat materati da kupite ovu
...FILA igru, a još kada kažem
...da ćete moći da birate da li
...ćete prvo na regionalno,
...nacionalno ili olimpijsko tak-
...mičenje, koristeći metod
...igranja - ožeži po muvi
...opleti po "dugmeti"... 28.
...maj 2002. Uti



Smashing Drive

Iako su tehnološki kapaci-
...teti nove generacije igra-
...čkih konzola višestruko
...promašili mogućnosti ne-
...kada veoma popularnih ar-
...kadrih mašina, veliki je
...broj igrača koji bi rado po-
...trošili koji dinar, pardon
...evro, igrajući se u luna-
...parku. To se posebno
...odnosi na arkadne simu-
...lacije vožnje koje su uvek
...imale posebnu čar kada se
...igraju na velikim ekranima
...automata ili, još bolje, u
...modelu kokpita s volanom
...i pedalama. Smashing Drive
...je jedna od najnovijih
...igara kompanije Namco
...koja se s arkadnih mašina
...seli na GameCube. Konverziju rade programeri Time Point
...View i obećavaju nezaboravno iskustvo za svakog ljubitelja
...zih trka. Zanimljivo, igra

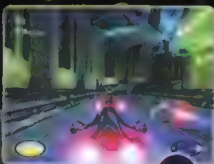


neodoljivo podseća na
... Crazy Taxi, veliki hit sa
...Dreamcast-a, s obzirom
...na to da se igrač nalazi u
...ulozi takiste koji divlja
...centrom Njujorka. Pešaci,
...čuvajte se! (G)

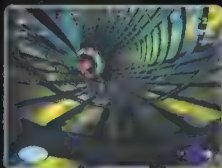


Mega Race 3

"Treći deo MEGA TRKE! Ove godine trke se održavaju u mikroskopskoj razmeri, sa hibridnim vozilima koja evoluiraju i adaptiraju se uslovima staze - spektakl i van-tazija!" - najavljuje ovogodišnje trke Ili-gavi profitor Mens Bayles. "Isprobajte lokaciju B3, stazu i 3 motora.



Megarace-a 3, dana 29. marta 2002" - kaže izdavač igre Cryo. Posle planetarnog MEGA uspeha prvih dveju verzija MEGARACE (koja je niti sam igrao niti znao koga bi igrao, ali ajd' kad kažu ljudi da su uspehi...), Cryo menja osnovnu postavku igre, ne samo da je sada u pitanju real time 3D (ma šta to značilo), nego sad mašine i LETE. Zaboravite na tle staze, sada ćete voziti neka čuda specijalno razvijena za brzinu i borbu, koja se mogu "napraviti" još boljim. I još ima KATASTROFA mod... Hmm... To katastrofa me i brine. Nego ja bi najradije sačekao još malo toplije vreme pa bi radije kusao MEGA sladoled, a uigredi budi rečeno jeste igrali vi možda Wipeout? (ML)



Wanted: Mace Griffin Bounty Hunter



"TRAŽI SE: MACOLA ORLOVIĆ MAČE - LOVAC NA UCENE". Mače, bivši vladin vlastodržački mišić, traži osvetu, i to malo na zemlji a malo u svemiru. Priča se o nekoj fuziji najpopularnijih žanrova, FPS i borba sa vozilima se stapaju u jedno u igri koja "ide tamo gde nijedna igra još nije bila". Ali pošto je u

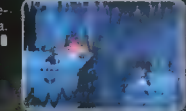
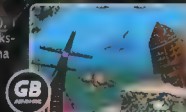
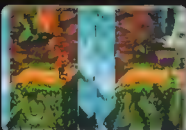
pitanju Crave, koji obično KRIMINALNO dobru igru, ko zna? Jar, stotinama godina u budućnosti, nekoliko dominantnih rasa se bore oko... šta mislite oko čega će uvek biti borbe bilo stotinama ili milionima godinama u budućnosti? Žuto, žuto, žutima ih grja... Automatski se pojavljuju izdajstvo i pravera kao dva osnovna pratioca, a oštećen je niko drugi do naš Macan. Ljut do kraja, on krene u borbu do kraja u priči do kraja. Dok igra stigne, kad lišće požuti, valjda ćemo moći i kućno da je isprobamo? (ML)



Crash Bandicoot X/5

Universal Studio je izgleda rešio da opravda naziv tvrtke tj. rešili su da im svaka igra bude univerzalna po pitanju platformi na kojima će se vrteti. Crash je, ponovno, jedna od najbolje unovčenih igara ikada na PlayStationu (više od 20 miliona prodatih primeraka), i do skoro je bio Sonijev ekskluzivac. Međutim, vremena se menjaju, ili možda pre važi ona - para vrti gde burgija neće.

Crash protiv zlog Dr. Neo Cortex-a i skupljanje kristala kroz dvadeset nivoa na 6 unikatnih lokacija, od džungli do snegova, i to u 3D i 2D i D. Programeri će koristiti GBA hadver do maksimuma (koji put ovo čujemo?) uz najkvalitetniju moguću produkciju, a kao znak pravog kvaliteta stoji znak Universal Studia. Stiče skorije nego što mislite (ML)



Russian II



Jedna od igara koje su se pojavile na premijeri PlayStationa 2 će dobiti svoj nastavak već 15. marta. Radi se o strategiji u realnom vremenu zasnovanoj na izmišljenim istorijskim bitkama

smeštenim, naravno, u Japanu. Obećava se primenom nove Agent Technology koja omogućava istovremeni prikaz preko 500 ratnika na ekranu u isto vreme, što je 5 puta više nego u prvom delu. Tri puta više nivoa, epsada zamena, katapultiranje, borba na galijama u pokretu, i prvi stavci podo preko otvorenih ravni i sve to na 30 novih nivoa. Na va oružja, taktike i jedinice sa ove stihom konjicijom SLOVA VIMA! Apsolutna kontrola borbe, od generala pa sve do najmanjih grupacija boraca. Kako ono beše? A, da. BANZAI!!! (ML)



Super Trucks



Traci "kamionu" - ko bi još to igrao? A je li da? E pa to sam i hteo da vam kažem. Evo, moj drug Dača vozi Atros, najnoviji model, a i mene je baš zainteresovala ova tema i ja bih hteo da kažem da sam

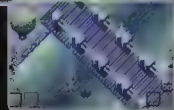
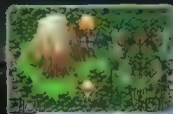
čeka da se pojavi nova igra u kojoj ću biti za upravljanje kamionima (kao i u drugim igrama). Super Trucks je bio jedan od najpopularnijih igara na PC-u, a sada se vraća na konzole. Igra je izdavana od strane EA Games, verovatno u okviru serije EA Sports. Igra je izdavana u Evropi odmah iza izlaska na PC-u. Mercedes, MAN, CAF i ostali "masivni" trkači, sa masivnim haubama, spojerima i ostalim sporovima koji su se pojavili. April. Pa posle neke duge vremena nije bilo ništa. (UT)



Invader



Za kraj marta je najavljen izlazak skroljujuće svemirske pucačine pod nazivom Invader, igre za koju je zadužena kuća Xicat Interactive. Nakon nekoliko 600 godina zablude, stanovnici Rygotha-a i Ixaban-a prestaju da se međusobno sukobljavaju, shvatajući da se vanzemaljska sila (Swarm) poigravala s njima, trujući i navodeći ih na sukob, kako bi ih oslabila, a zatim zavlada njihovim sistemom. Vreme je za odlučujuću bitku, onu koja rešava spor nad vladavinskim sistemom Alpha Necronis pa, ako biste odabrali jednu od dve ponudene letelice i jezdili kroz prvi od 8 svetova, možda biste bili u situaciji da spontano i samo kratki (oružjem) razrešite spor s nekoćinom Boss-ova i hordama stranih plaćenika i domaćih izdajnika koji su spremni da rasprodaju sve ONO što ste vi godinama gradili... Stanite im na put... (UT)

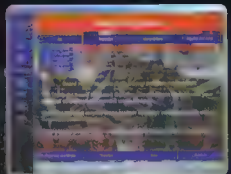


Championship Manager 01/02



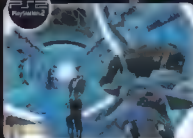
Upravljanje koji imaju konzolu (iako sam ja sam da takvih srećnika ima) posebno preporučujemo igru koja je svojevrstno predstavljala čudo i ušla u legendu, posebno u našem malom gradu, na PC računaru koji kao da su jedini mogli biti IN-

TERIRANI ovim ostvarenjem. Uporedo s onom za PC (koja je izašla krajem prošle godine), najavljena je i verzija za "konzole sledeće generacije" i to za kraj marta. Pošto je u pitanju menadžment, sa tonama statistika i izveštaja, podataka o preko 100.000 igrača i o menadžerima i trenerima iz 26 zemalja širom sveta, mogu da pretpostavim kakvu će ovo poslastica predstavljati ljubiteljima ovog žanra. Kako je ovo konverzija, sve statistike i opcije će biti preuzete s originala, tako da biste mogli da se "zagrejete" u nedeljama od lokalnih prvenstava. Uživanje! (UT)



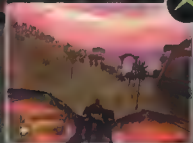
Star Trek Voyager Elite Force

Sveeemirski, šta drugo reći? Konverzija hit igre sa PC-a, još jedan FPS koji (kao i SOF) treba da se na tržištu pojavi u aprilu ove godine (kako najave kažu, ali nepoštovanje rokova u svim mogućim varijantama je postalo poslovično kada je industrija zabave u pitanju) i obećava mnogo toga, ali ništa novo ni s tehničke ni s inventivne strane. Vodeći odred svemirskih šmekera u Star Trek univerzumu, u ulazi kapetana Džejnvej (Janeway) krećete u misliju spasavanja broda s planete. Deponija ili dubište na kome se brod nalazi u stvari predstavlja klub mladih Borgova koji su tu priredili svečanu žurku i "topli" doček koji prate suze radosnice i unakrsna paljba. Grafika i zvuk su maltene ukradeni iz serije, a tu su i AI koji određuje individualno ponašanje u sukobu i ponašanje oružja kao i multi-plejer opcija za 4 igrača. (UT)



Turok Legacy

Prateći najnovije svetske trendove, programeri su odlučili da drže dva sveta pravila - izbegli su da petom nastavku jedne od milionskih "transia" nastatno brio na ime (da ma kakvo gradimo) i odlučili su da promene ime. Ispostavilo se da je to bilo veći problem nego što se činilo. Ipak ljudi iz PR-a su dali knjižicu izjavu straćim novinari- ma da fanovi senja



la nese bit izgnvereti, da će biti izgnvereti. Ili prihvati: a da je ovaj nastavak "samo" nastavak proslavljeno "Ime" i zgrnati veliku količinu novca na ime autorskih prava. Hoće li zaista biti tako? NADAMO SE! Moja prvi kontakt s lovcem na dinosaure ostavio je dubok trag na mojoj igračkoj karijeri, zapanjujući me nekim detaljima, pa se nadam da će i ubuduće biti tako. Sredine u kojima će se igra odvijati pulsiraće životom i "organskim" materijalom, a igra bi trebalo da se pojavi na leto... (LT)

EoE Eve of Extinction

Još jedno odlaganje kada je izdavanje igara u pitanju jer je prethodno bila planirana za zimu 2003. odveću nas je od avanture s primesama labradine pod imenom EoE. Name, Džos koji radi za konglomerat Wisdom Inc. otkriva



da su ljudi na teoriji pozicije konglomerata odlučili da unište pola sveta, koristeći oružje napravljenog kristala i ljudske dole. Džos i Ellet pokušavaju da pobegnu, ali zlikovci imaju ego i preraju je u jedan od najmoćnijih Legacy-ai kada napravljenih. Sada dugo preostaje Džosu nego da krene, da prebije i da oslobodi svoju koka? Usput ćete srećati ljude koji morate



poslati ih i tako dobiti kristale koji će vam pomoći kako u kreiranju oružja sa specijalnim posudnostima tako i u interakciji sa sredinom (barijere, teško dostupna mesta). (UT)

SCnet

Database Hosting
24/7 online
Najsavremenija oprema

Web Hosting Rešenja

Bilo da tek ostvarujete Vaše prisustvo na Internetu ili želite da razvijate, održavate i unapređujete postojeći Web sajt SCnet Web Hosting rešenja su ovde da Vam pomognu. Skala SCnet Web Hosting usluga je projektovana tako da nudi kvalitetan servis za sve vrste Web prezentacija od jednostavnih do kompleksnih i zahtevnih. Naši serveri su povezani direktno na Internet preko linkova velikih brzina. Tehnologija i oprema koju koristimo su u skladu sa vrhunskim svetskim standardima.

SERVER PLATFORME

Windows 2000 Hosting

Unapredite Vaš Web sajt uz pomoć performansi koje pruža Windows 2000 hosting. Podržavamo ASP, FrontPage ekstenzije, MS Access i MS SQL baze podataka.

Unix Hosting

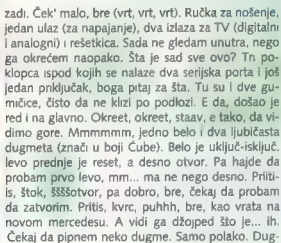
Pouzdanost, brzina i funkcionalnost Unix Web hostinga je dokazana. CGI-BIN, Perl, MySQL baze podataka, su samo deo mogućnosti Unix Web hostinga.

SCnet


www.net.yu

+381 (0)11 311 5684 e-mail: info@scnet.yu

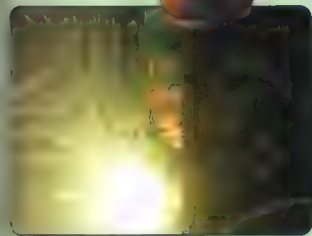
TM



to bi rekli Česi, Španci i Nemci, ili po naški,
se konačno dogodilo. Pa gdeji si bre, Cubo,
Cubice, bre. Ćekam te, bre, već... ih bre. Ćek!
ustmem, štip, jooj bre, budan sam, a ovo ov-
tento Game Cube, u daljem, a i u bližem
od milošte: Ćuba, Ćubče,
već tako nekako bre. Ćek
ogledam. Vidi ga, bre, lepši
ne slič. S prednje strane su
kloz za kontrolere i dva
za, Ćek da vidim, valjda
artice!... to je to spre-
je rešetka, unutra se
vder. Da vidimo de-
šetka i unutra se na-
dobro! Dobro Sad po-



me po dugme. Prvo ovo veliko zeleno, polako. Op, kao sat. Sada ovo malo crveno, tap, pa ova dva duguljasta, ih, tap, tap, tap, tap. Sad da vidim krstić, opa, pa fino, fino, gnjec, gnjec, gnjec, leepoo. A sad polako analog, polaaako... mic, mic, mrd, mrd, mrd, mmmmm... vrd, mrd, vrd, ahaaa. Malo žešće, mrd-tok, mrd, vrd-tok, tok, uuh, kao avion. E sad, čekaj, ovo žuto bi trebalo da menja C dugmiće sa 64-voknog kontrolera. Daj da pipnem: pip, pip, pip. Aha! to je, ček' još malo. Tap, pip, mrd, mrd, ahaaaa... pa fino. Baš fino, nego vidi što su smanjili start, ček' da ga... (gnjec, gnjec, gnjec), pa dobro, šta će ti veće, nije loše, ček' još jednom (pritis) ahaaaa, pa dobro A iza? U jeeeee, vidi ovo, bre, pa jeeeee. Ček' polako, prvo L, splaš, kvrc, toooo, uh, tooooo, pa R, splaš, pust, splaš, kvrc, uuu bre, ne pušta mi se, bre. Šta je ovo iznad R, gnjec, gnjec, pa dobro, čekaj! Tip, tip, dobro, to je Z (nekad je bilo na dnu džojpada, na N64 kontroleru). A sad



ATMOSFERA



15.0

bonus

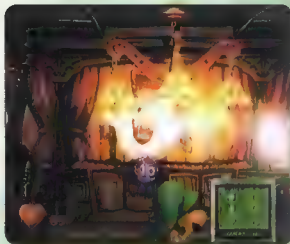
nove igre

oba (L i R) zajedno. Evooo, splašššš, splaš, kvrc, kvrc, drž, drž, držžž, uhhhhh bre, mnoogoo jako bre

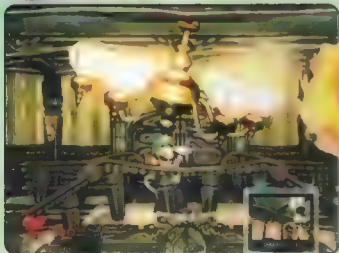
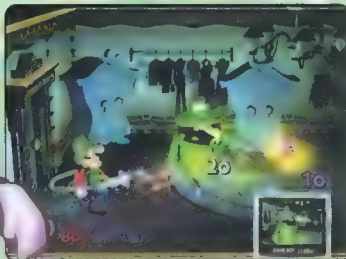
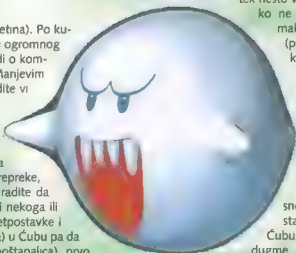
Sada ću da vidim šta ima od igrice. Šta je ovo? Mario Ne nego Luidi. I to s duhovima u pozadini. Čekaj da budemo precizni. Ovako. Ček', ček', da vidim. Aha, Luigi's Mansion

Luigi's Mansion je prva igra koju je pisac ovih redova igrao na Game Cube-u, a to je ujedno bio i prvi njegov susret s novim Nintendovim proizvodom (čiji je veliki poštovalac). Tekst je nastao istog dana, pa pretpostavljamo da se ovakvi izlivi oduševljenja (ili bilo kakvi drugi izlivi?) više neće ponoviti... ili možda hoće?

ili, u prevodu, Luidjev dvorac (u stvari, kućetina). Po kutiji (od igre) i silicima na istoj (a na osnovu ogromnog igrackog iskustva), pretpostavljam da se radi o kombinaciji platforme i avanture s Luidjem (Manjevim bratom) u glavnoj ulozi koga, naravno, vodite vi kroz mnoštvo (više ili manje) mračnih holova, soba i ostalih prostora kućetine iz naslova igre. Usput srećete gomilu ili gomile duhova (na omotu iz Luidja). Naravno, gde su duhovi, tu su i... hmhm, pa da, tu su i, hmhm... tu su, bre, razne prepreke, problemi, zagonetke i sl. Naravno, sve to radite da biste na kraju došli do nečega, ili oslobodili nekoga ili uradili i jedno i drugo. Ali, pustimo sad pretpostavke i ubacimo mini DVD (u daljem tekstu cedejka) u Čubu pa da vidimo spektakl. Znači (hm, čija li je ovo poštapalica, prvo otvorimo kutiju od cedejke, hmhm, sad mi je jasno što je zo- vu mini DVD. Složićete se sa mnom da nešto što je u prečniku



tek nešto veće od ručnog sata nikako ne bi bilo umesno nazvati maksli ili midi DVD ili... (pogotovu je bez veze sa kakav DVD nazivati, ali, al' ajd' sad) Sada izlazi da je mini sasvim redu, mada bi možda bilo još prikladnije nazvati kro DVD, jer stvarno je bre prvotjak. Kako smo na ovo napravili 12 puta po 100 mini bajta, uopšte mi nije sneno, nego pusti, bre, stavi tu cedejku više u Čubu, rekoh sebi i pritisnu dugme pored koga piše otvora, škljoc, cedejka polako (kao u Smekeci ili Dreamcastu) spustih na držač cedejku lagano, pristom pričvrstih, čuje škljoc (bez š). To bi valjda bilo to. Lagano poklopac priklopih (prstima), opet... i, ta-dam, došlo mi vreme da se približim glavni prekiđač baterije. Prst lagano pritisnu, škljoc. Evo je uvo na špica. Da vidim. Tink, tink, tink... Tink i Čubin znak na lagano iscrta na ekranu. Malo se mrdućne gore-dole i najzad dubok sredovečnog Japana (nerealno dubok za sredovečnog Japana) izgovara: "Nintendo", uz pojavljivanje



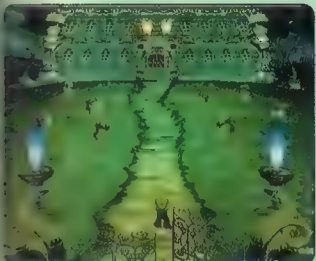
Igrice



Memorijska Korica

Ime: Luigi's Mansion
Izdavač: Nintendo
Sistem: NTSC
Godina: 2001
3D platforma





ndovog logo-a na ekranu. Sve u svemu - simpatično. A pojavljuje se i uvodni ekran igrice. Pa da vidimo da li je bio u pravu, Elem, na ekranu se nalazi kućetina. Pre-e naziv igre, a ispod piše PRESS START. Pa da ga pre- Evo, taaaak E sada su tu četiri sličice (sve već viđeno -4 vort), 3 gejm fajla i opcije. Pa da idemo odmah na možda da zavirim u opcije. Mmmm, daaaa, hajde op- Tri puta analog nadole i tu smo (zanimljivo je to što su poredane ukoso, a ako analogni kontroler povučete nadole, ne događa se ništa, već morate da držite dole- da biste prešli na sledeću sličicu!!). Ulazim u opcije, malo pritskom na taster A. daaaa... sve je uglavnom standardno. Ton: mono, stereo i mono. Vibracije: uključ, is- dve varijante za izbor -ica na džojpedu (standardna i -adna mogućnost podešavanja -enja i gledanja nekoliko sekven- -mina (ko ne zna o čem' se ra- -maće... možda). E sad, nazad -tal Kreeeeecemoo! -vodni filmčić. Mrkl mrak, -pice grabljivice, nevreme, -sejavu, napeta muzika (kao) i - KUĆA (kućetina) DUHOVA. -me unutra (automatski) i konačno... -ne E... pa... da vidimo. Ludi sa ze- -šetket cem, naoružan batenjskom lam- -grasnjavoj kućerini (pri svakom ko- -de se oblaćiti prašine) i u nikad boljem -video izdanju. Sad... možda će neko

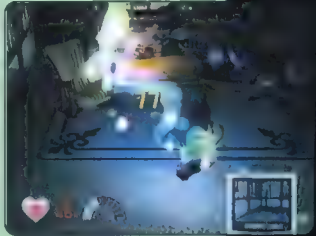
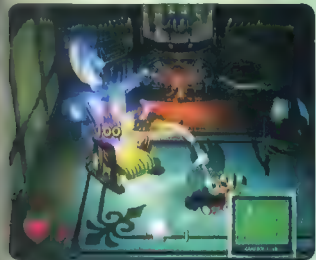
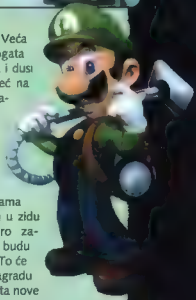


E sad, pošto u skoro svim Nintendovim igrama ovog tipa na početku igre možete da koristite 1 ili u vr' glave 2 dugmeta na džojpedu (kad pritisnete ostala, jednostavno se ništa ne događa), ja ću sada malo da se igram pa ću posle da vam ispričam (ukratko) o čem' se radi i čemu šta služi (a vi ćete mi verovati na reč).

.. Posle nekog vremena.



E... pa ovako. Kuća je stvarno velika. Veća nego što izgleda. Iznutra je izuzetno bogata duhovima svih mogućih vrsta (ima tu čak i dusi od mišovi). Ali nije mnogo strašno jer već na početku srećete profesora E. Gadd-a (prjatelj) koji vam velikodušno poklanja posled-nji model Filipsovog usisivača (sa točkićima, ali i tregenima za nošenje na leđima) s kojim lovljenje duhova postaje blaža upala pluća (mačiji kašalj). Pored duho-va, kuća je bogata i prostorijama u koje se ne ulazi kroz rupu u zidu nego, nažalost, kroz dobro za-ključana vrata (koja, naravno, prestaju da budu zaključana u trenutku kada ih otključate). To će reći da prvo sređi duhove, a onda kao nagradu dobijes ili pronađeš ključ kojim otvaraš vrata nove prostorije. Zamalo da zaboravim da kažem da Filipš ne usi-sava samo duhove nego sve što mu se nađe na putu (ko-risno i manje kori-sno). Ono što ni-sam rekao jeste da tu (u ign) postoje još i galerija(?), profe-sorova laborator-i-ja(?), pećurko Tod koji vam omogućava snimanje pozicije i još mnogo toga što ćete videti samo ako igru budete igrali, a ja vam je tople preporu-čujem. Rezime: pogle-daj ocene. ■



"Pa šta?" ili: "Dobro to... nego šta dalje, brate?" ili već šta a da vam kažem, meni je dovoljno da šetkam po ovom desno, uz stepenice, niz stepenice i usput (priti- me A dozivam Marija, pa da... crknem od sreće -to to nije baš u redu, a! takav sam po celom telu, bre

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.0	4.5	4.5





Galeb

WAVE RACE

BLUE STORM



Kada biste upitali vlasnike Nintendo 64 za koju bi se igru iz mase promotivnih igara za GameCube odlučili, velika većina bi glasala za Wave Race: Blue Storm. Originalni Wave Race 64 je jedna od najboljih igara hazzmatičnog šigerua Miyamotoa i tehnički verovatno najnaprednija igra za N64 imajući u vidu visok kvalitet igara kojima je Nintendo promovisao sve svoje konzole,

no? Možda, ali u praksi i te kako jeste. Ljubitelji originalne igre obradovače to što se izvođenje sam princip igranja nisu bitnije promenili. U stvar, nisu se uopšte promenili, pa ćete više vremena provesti navikavajući se na GC kontroler, nego na samu igru. Uzgred, kontroler je tako dobro napravljen, da ne mogu... šta? Dobro, dobro, držaću se igre. Elem, kontrolni sistem je sjajan: usmeravanje skutera se vrši preko leve i desne palice, dok se oštiri zaokreti izvode pomoću analognih L i R tastera, lociranih na ivica ma džojpeđa, po sistemu "kol'ko jako stisneš, tol'ko se na valim na krivinu". Ovakvo upravljanje zahteva izvesno vreme za navikavanje. Analogni L i R tasteri? Ne stvarno, GC kontroler je čudo neviđeno, nešto najbolje što sam... a? Dobro, bro de, znam, pisao je Miljan o tome, ja treba da pišem o igri, n, problemu.

Osnovnim pokretima su pridodata i dva nova: turbo pogon koji postaje aktivan kada uspešno provozate nekoliko kapija saginjanje. Ovo drugo je veoma zgodno u situacijama kada jurcate pravolinijski jer omogućava razvijanje veće brzine. Žto se staza tiče, ponovljene su sve poznate lokacije iz originala, a pridodata je i jedna nova: Ethnic Lagoon. Originalne staze su blago modifikovane, srećom sa pozitivnim reperkusijama na atmosferu.

Najviše pažnje je, prirodno, posvećeno grafici, posebno efektu vode. Ako ste mislili da je Wave Race 64 imao najbolje urađenu vodu i talase, čekajte da vidite ovo – ne samo da ćete poskivati po penušavim talasima, već ćete jasno videti i mnoge stanovnike morskog dna, kao i neopisivu refleksiju mesečeve svetlosti na noćnim stazama. Prskanje vode psoziću "kamere" morate videti da biste poverovali. Jedini propust smo zabeležili u pozadinskoj grafici koja je urađena u nižoj rezoluciji. Pretpostavljamo da je to žrtva koja se morala podneti zarad stabilne animacije, čija brzina ni u jednom trenutku ne pada ispod tridesetaka sličica u sekundi.



Iščekivanje nastavka Wave Race-a pretvorilo se u pravu groznicu. Dobro, nije baš da su ljudi kupovali GC samo da bi igrali to čudo, ali interesovanje je svakako bilo veliko. Zbog čitalaca koji se nisu ranije upoznali s fenomenom Wave Race-a, treba reći da se radi o živahnoj vožnji u kojoj igrač upravlja friziranim skuterom i takmiči se protiv sedam drugih fanatika koji seku talase na sličnim mašinama. Trke se odvijaju na kružnim stazama po kojima su rute kojekakve prepreke i bave koje treba obilaziti s prave strane – u suprotnom, dobijaju se negativni poeni koji dovode do diskvalifikacije. Ne zvuči interesant-



1 igrač
Memorijska Kartica

Wave Race: Blue Storm
Izdavač: Nintendo
Sistem: NTSC
Zaig: Vožnja skutera na vodi





mogao da pričam tri dana i... kh... dobro, neću više. Za kraj, moramo da pohvalimo brzinu učitavanja koja je, s obzirom na to da se ipak radi o CD sistemu, apsolutno neverovatna - najduže učitavanje ne prelazi tri sekunde - takva brzina do sada je viđena samo na sistemima koji koriste kerdžde. Pa vi sad vidite zašto je Nintendo "ga-za" na ovom polju. Nego, jesam li vam rekao da je GameCube kontroler toliko dobar da prosto ne mogu da CENZURISANO.■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.5	4.0	4.5

84%



...bru vožnju ne čini samo bleštava
...ostu pažnje posvećeno je i fi-
...made u koji je prilično rea-
...Dseca vožnje je iz-
...sebar jer vozač
...za
...koje
...basu preno-
...se ruke putem vibratora ugrađenih u kontroler, taj
...dizajniran i majstorski sklopljen upravljač o kome bih

GL SOFT BULEVAR KRALJA ALEKSANDRA 107 011/423-700

GL SOFT

RASPRODAJA!

PC - 60 DIN

SEGA - 80 DIN

SONY

MP3 PO UDBORU ZA SAMO 20 MINUTA!!!

IZNAJMLJIVANJE, PRODAJA, PRESNIMAVANJE, HARDVER...

PC, SONY, SONY 2, SEGA, MP3

WWW.GLISOFT.CO.YU



DEAD OR ALIVE 3



pojedinka koji koristi i se i... da se spusti i nastavi da ga... rimo, ni "mreškajude" grudi" nisu... je i -veći značaj interakcije s pozadinskim elementima... sebnio zidovima koji su... taltih povreda protivnicima koje... ako dodasmo do dana... film naslovima za "M... ova) sistem. Po pitanju... i Hvala kao što je Halo... Dio 3... Mbox-a u svojoj igri... neverne Tome poznati epog... pred očima. Svi elementi... je još...



Istorija beleži da se s pojavom nove konzole već u roku od nekoliko meseci pojavi pregršt boričaklikih igara. Xbox-er, međutim, ne može prihvatiti naročito bogatim izborom takvih programa, što i te kako čudi ako se uzme u obzir da je većina japanskih programerskih kuća prihvatila da proizvodi igre za Microsoftovo čedo. Takvo stanje je najbolje iskoristio Tecmo, predstavivši treći deo jedne od svojih najpopularnijih igara.

Originalni Dead or Alive se pojavio daleke 1996. godine, kada su poznati 3D boričaklikih igara definisala dva naslova - Segin Virtua Fighter i Namco-ov Tekken. Kao prvi ozbiljni konkurent do tada neprikusnom Dead or Alive je doneo dve bitne novine. Najpre, umesto klasičnog bloka uveden je leutbraudrac kojim se protivnički atak moge ne samo da odbranite, već i da prethorite u svoj napad. Tako su borbe postale daleko dinamičnije, igrači su postali udarce brzinom vetra, a borbe su postale atraktivnije čak i za pasivne posmatrače. Dve to je daleko više podstaklo na popularnost "mreškajude" "mreškajude" u kojima tokom jedne sekunde seve po nekoliko udaraca. Druga novina se ogledala u izdavaču - prvomaj posebnosti najstijni detaljima - posebno grudima ženskih boraca koje su tokom čitavog mečeva kao da su napinjane na metalnog železa. Najjed ne naročito bitan, ovaj detalj je postao zaštitni znak igre i razlogu se je kupovali samo da bi mogli to "budo" (i pošto isključivo može da proda bilo šta).

Nakon tri godine, Tecmo je... nastavlja... do... po... po... po...

čekivanja, sezdese... silica u sekundi... objekti... savršen... smekani i dobro def... sani (nikakvih problem... alasing-on, kakv... mogu videti u nekim P... igrama, ovde nema), posebno... oduševlja... predviio složen ambije... u kome se odvijaju boi... - tako verno prikazu... vodu, ali i druge male... jale kao što su divo i... tal, naše oči još nisu... dele. Kamera je ideal... pozicionirana, nešto... lje od boraca nego što... uobičajeno, tako da... uvek pruža najbolji p... gledni efekat.

Autor: ...



Ime: Dead or Alive
Izdavač: Tecmo
Sistem: NTSC
Žanr: Boričaklika





Miroslav Đorđević

THE SHADOW OF

ZORRO

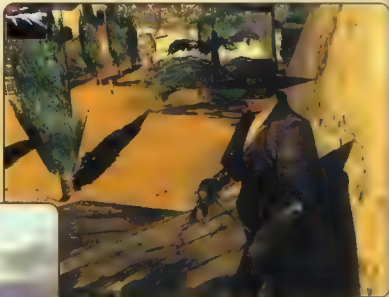


Do sada smo imali prilike da čitamo stripove i gledamo filmove o Zorou, a sada je pred nama i video igra u kojoj ćete ovog junaka voditi kroz veoma dinamičnu avanturu prepunu neprijatelja, klopki, vrata koja treba otključati,

u kojima je objašnjena priča. Likovi u animacijama su poma lo karikaturalno nacrtani što igri daje određen šmek, mada je lično mislim da takvom tipu crteža nije mesto u igri ovog tipa. Kada igra krene, odmah se uočava sasvim prosečna grafika za PS2 koju prati isto tako neupadljiva i nepamtljiva muzika. Zoro je nacrtan korektno, uz korišćenje velikog broja tekstura i, što je najvažnije, nema mnogo bagova. Igrivost je ujedno i dobra i loša strana ove igre. Prisutno je jako puno komandi koje daju veoma kompleksnu kontrolu lika, što je definitivno pozitivno, ali ume da predstavlja i problem jer se lako možete zbuniti oko toga koji je koji taster u situacijama

kao i drugih sličnih prepreka

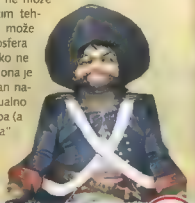
Eto nama još jednog ama baš prosečnog naslova u kome se za svaki njegov element (grafika, igrivost...) ne može reći da je loš, ali isto tako ni da je nešto posebno. Pošto igra nije rađena po filmu Maska Zoroo, već pre svega po istoimenom stripu, u svojoj odiseji nećete kontrolisati vrlor Antonija Banderasa (srpski rečeno - Antu Banderasa), već nekog sličnog mačo-mena, sa sve švalerskim predratnim brčićima (jeste, radnja se odvija mnoooogo pre Drugog svetskog rata, ali šta da radim kad su mu takvi brčići...). Kako biste sa-



vladali sve te mnogobrojne komande, poželjno je da pre igranja prođete mazohistički težak tutorial koji će vas koliko-toliko uvesti u fazon. Kada ste to odradili, startujte igru i slobodno se zavalite jer sledi nekoliko dugih animacija

kada neko naglo iskoči ispred vas pa se očekuje da munjevito brzinom odrađujete. S protivnicima se možete boriti na dva načina i to mačevanjem (potrebno je da ispritskate kombinaciju tastera sa ekrana, kako bi Zoro uspešno izvršio napad) ili pucanjem kada je dovoljno prosto nanisati protivnika i povući oroz. Tu su i vremenska ograničenja koja u celu stvar unose znatnu dozu dinamike. Kako biste uspešno na predovali kroz igru, potrebno je kombinovati razne "fizikalije" (koje uključuju skakanje, pentranje i provlačenje), već opisanu borbu i taktičko šunjanje koje je urađeno u stilu Metal Gear Solid-a

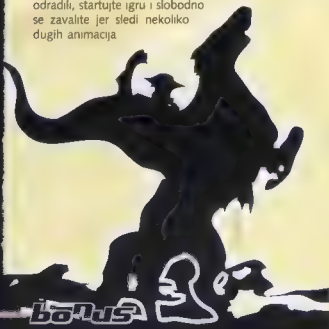
Za Shadow of Zoro se ne može reći da je igra s visokim tehničkim kvalitetima, ne može se reći ni da je atmosfera bogzna šta, ali se nikako ne može reći ni da je krš - ona je samo još jedan prosečan naslov koji će se eventualno dopasti ljubiteljima Zoroo (a ja sad gasim "Banderasa" palim GT3...). ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	3.5	3.5

70%

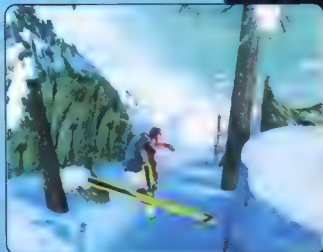
The Shadow of Zorro
Cryo
Sistem: PS2
Aventura



bonus

IONNY MOSLEY MAD TRIX

Igor Simić

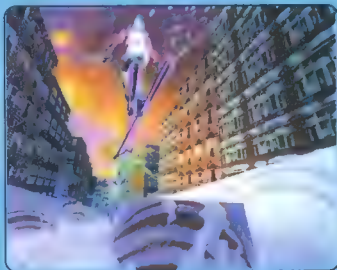


igre koja za temu ima zimske sportove (eh, ka-
miski sportovi u našem narodu izgubili draž otk-
venaca) i to one "manje poznate". Freestyle ski-
ng nikada nije oživio jer se ova disciplina od Sa-
n Jose-a kao eksperimentalna, a od Calgary-a kao
programa zimskih olimpijskih igara. To je jako
odskijanja koji uključuje Freestyle vožnju po Mo-
gulu (su ona brdašca po kojima se voze ovakva
downhill vožnju po istom ovom terenu (jako
disciplina), Big Air takmičenja (skokovi sa skaka-
on) kojih je važno šta ćete izvesti u vazduhu) i
Freestyle Sking-u (samo sam izmislio ime) kada takmičari u muziku na
zvođe različite kerefeke, a sudije to sve lepo i
Nekada se pobednik u Freestyle Sking-u do-
su se sabirali bodovi osvojeni u svakoj od po-
disciplina i pobednik je, naravno, bio onaj koji je
dava i svestran

idejica. Iznenaduje po-
datak da je ovo PRVA
igra čiji ćete sound-
track moći da nabavi-
te. Znači, sviđi vam se
muzika u igri, a vi pr-
vac prodavnica i kupi-
te sebi disk da biste u
mjuzi (koja i nije neko
savršenstvo) mogli da
uživite i kada se ne
igrate. Simpatično.

O kakvoj se igri radi
najbolje govori komentar iz introa koji izgovara dotični
Mosley. "What if it snowed in San Francisco?" (Šta kada bi
pao sneg u Frisku?), a onda sledi luuuuuda akoja i skijanje po
ulicama San Franciska, po ču-
nom mostu... svaki čovak gra-
da koji je mogao da se iskoristi
za neku skijašku vragolju isko-
rišćen je u potpunosti.

Možete se oprobati u Compe-
tition i Freeride modovima, a
najbolje ćete savladati sve po-
trebne trikove i načine vožnje
ako se odlučite za Freeride. Bu-
dite strpljivi i polako predite Ski
School Freeride jer vožnja traje
jako dugo, po slobodnoj proci-
enosti između 5 i 10 minuta! Ali,
kada se izveštite s rampa-
ma, na stazi će početi da se po-
javljaju čunjevi, pa rail-ovi, pa
skakaonice, cev... sve što
možete da iskoristite u bilo ko-
ju svrhu (Dobro de, nemojte
baš biti bukvalisti) dobre vož-
nje.

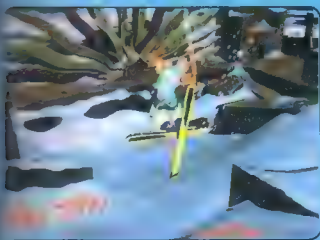


za ovo na-
Vreme-
za discipline
je na o po-
nem novno
profesional-
trici - došo
ave prvih
Downhill,
i više ni-
pobediti se u
ma, već je
zasebno
programa
skih igara.
se i kombi-
morate sve
odvozati, ali
nam da će vre-

teres za ovu samoubilačku disciplinu (Freestyle
vestati. Za sve one koji, kao ni ja, nikada pre-
ili za John-a Mosley-a evo informacije - on je
retkih svestranih baja koji jednako dobro voze
Mogul (svetski prvak od 98) i Big Air!
šten, dobra mjuza, dobro zezanje na skijama,
p" plavuše, zezanje u kafani i izvanredan deo
te zapamtiti kao - Johnny, will U sing me? Eto,
zna duša i u svetu intro developera, samo još ka-
mogao da pronađe lika koji je smislio foru.
ne se zahvalio i, naravno, predložio još nekoliko

je. Na samom početku možete izabrati jedan od 3 lika, mada
pretpostavljam da se izbor kasnije povećava (nije lako boriti
se s Tormičem oko PS2), a vi nemojte biti komercijala pa
shodno tome nemojte izabrati Mosley-a nego Japanjicu ili
crnju (nigga je nabavljan, opušteno obučen i vešt na skija-
ma - pravo čudo).

Trikovi se izvode veoma prosto i jedina "caka" je u tome da
trik ne izvodite u trenutku kada se skijaš sprema da doskoči
ili su mu skije bazu podlozi, zato što u takvim situacijama vaši
trikovi neće biti bodovani, ali, to ćete i sami provaliti.
Tečna grafika, puno detaljsanja oko pozadine, odlični pokre-
ti, figure, boje, sve to uz lako kontrolisanje i dobru muziku
Sa minom nešto nije u redu, igra bi trebalo da nije je već "za-
lepila" za stolicu, a nije... Možda je u pitanju to što je ipak
Freeride Sking tema ove igre. Nismo mi, još uvek, toliko za-
grejani za ovakvu vrstu sportova i zabave. Ali daj nešto s lop-
tom, pa da vidiš kako se pika, i pika, i pika... E, Uroše, je li ne
bi smetalo da s Tešićem "opalim" još jednu furu, aaaa?



4-2 Igrača

Analogna kontrola

Vibracija

Memorijska kartica

440 KB

Ionny Mosley Mad Trix

300

PAL

Extremni sportovi

Intenc:

Stiliz:

2

PlayStation 2

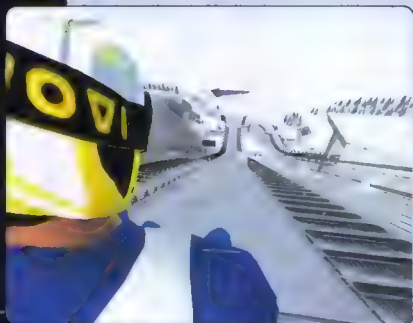
bonus



Igor Simić



SALT LAKE 2002



ne spadate u onih 40-tak procenata svetske populacije koji nije ispratila fenomenalno otvaranje, prvo u istoriji SR Jugoslavije na kome su se pojavili i naši učesnici, uveličano izvanrednim nastupom "tate" - Stinga (Kakav potezi! Pevati na spektaklu koji prati 3 milijarde ljudi! Ah, možda se i meni jednog dana desi tako nešto... pusti snovi)
Dakle, vratimo se našoj nesrećnoj igri - osim fantastičnog taj-

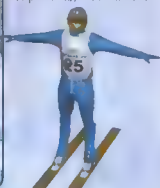


Bilo je samo pitanje dana. Svi smo znali i s tolikom sigurnošću očekivali novi Winter Olympics da se niko nije uzbuđivao zbog (slučajnog, bar tako kažu, ali nemojte im verovati) jednomesečnog zakašnjenja. Mi smo sada kao naivni i ne znamo da je Eidos namerno odložio vreme pojavljivanja Salt Lake-a za 6. februar (samo dva dana pre otvaranja zimske olimpijade) i time još uvećao medijску "gungulu" koja prati ove igre! Ako ima onih koji to ne znaju, mere bezbednosti (zbog obećanja talibana da se ove igre neće završiti bez incidenta) su takve da su prve pritužbe sportista na račun domaćina usledile već nekoliko sati po dolasku - norveški skijaš Kjetil Andre Omot izjavio je posle dvočasovnog maltretiranja na aerodromu da nije kriminalac (inače je osvojio pregršt olimpijskih i svetskih odličja), već sportista i da ne bi trebalo da ga "muče" jer po izgledu nije ni blizu talibanima (visok oko 190 cm, plavokos, plavook!) Fantastično otvaranje ZOI 2002 verovatno ste pratili kraj svojih malih ekrana (procene američkih stručnjaka u oblasti gledanosti su da je otvaranje direktno pratilo oko TRI MILIJARDE gledalaca širom planeti!), ali možda niste znali da su sportisti iz bezbednosnih mera ispred stadiona morali da budu 90 - 120 minuta pre početka otvaranja, i to na 7 stepeni i nije im bilo baš prijatno, tako da je samu ceremoniju i umarširanje na stadion propustilo oko 30% prisutnih sportista! Nadam se da

minga i odlične tematike, igra odiše nekom vrstom smirenosti koja nije karakteristična za sportske igre... Možda je u pitanju Chillout muzika u main menu-u i potpuno nenapadan logo ATD-a koji će vam se vrteti pred očima sve dok ne pritisnete neki od gumbića na džojpedu. Smireno,

potpuno cool. Prvo što će vam upasti u oči jeste mogućnost da igru igrate učetvoro, što je ogroman plus u atmosferi, a i omogućuje vam da se sjajno provodite pokušavajući da pobedite i kompjuterske i Human takmičare.

Igru je moguće igrati na 5 nivoa težine - Beginner, Novice, Intermediate, Expert i Legend od kojih vam Expert i Legend ne bih preporučio u prvoj nedelji igranja, a Beginner možete slobodno preskočiti jer je toliko idiotski da jednostavno NE POSTOJI šansa da ne budete prvi (ovo se odnosi na one koji imaju dve ruke i mozak koji njima upravlja)! Postoje 4 moda takmičenja - Olympic Mode - takmičenje u svim disciplinama u olimpijskom formatu (predstavljate olimpijski tim jedne države u svim disciplinama), Tournament Mo-



2 Igrače
Memorijka kartica
PS2 TILKB

Analogna kontrola

Vibracije

Multitap PS2
1 - 8 Igrače

Salt Lake 2002
Igrač: Eidos
PAL
Sistem: PAL
Olimpijske

PS2
PlayStation 2



završite vožnju u prvih 40-tak minuta igranja. Savet - ostani-
te što je moguće više u aerodinamičnoj poziciji i pripa-
zite na terenske skokove u donjem delu staze! Pri-
likom Replay-a ćete videti i imena svih krivina kroz
koje prolazite uz sjajnu muziku koja "piči" u po-
zadini.

Posle dosta vremena, desilo se i to - bob dvojac je
proizveden u jednoj sportskoj simulaciji. I uopšte ni-
je loš, jedina mana je to što ne postoji veliki broj sta-
za, pa ćete se posle kratkog vremena ustaliti s vre-
menima oko 47 sekundi. I dalje ne mogu da sa-
krijem svoje oduševljenje i zato ću uz-
vknuti - BRAVO!!!

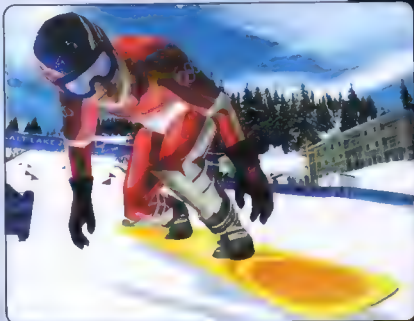
Slalom će vas na-
terati da malo raz-
mislite o svojim ig-
račkim sposobnosti-

ma i vozićete ga jako dugo dok ne uspete da stazu pređete

... i u jednoj disciplini po turnirskom sistemu
... jednog takmičara i borite se protiv takmaka u
... pa u četvrtfinalu, pa u polufinalu ...), Freeform
... što bi se moglo izjednačiti sa Konami Cup-om
... cenje slobodnog formata u broju disciplina ko-
... Classic Mode - misteriozni mod koji će osta-
... ne uradite nešto što su ATD-ovci zamislili, ali
... me što je potrebno da to uradite intuitivno, jer
... pisano ŠTA treba uraditi da bi se ovaj mod ot-
... voljno samo pobediti u svim disciplinama na
... nivou, ili sam možda ja dobio neku krekovanu

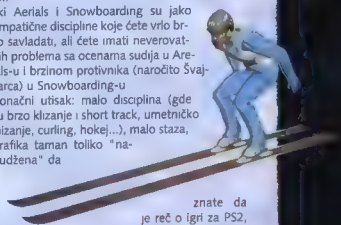
... vrste takmičenja, čeka vas i izbor države koju ćete
... na zimskim olimpijskim igrama, a kada u
... du odaberete sve discipline, takmičenje će početi
... klaskom reprezentacija na stadion, zatim sledi
... vatromet, a posle toga ono najvažnije - jače,
... Potrudite se maksimalno da olimpijski moto
... svakoj disciplini... A disciplina ima 6 i to - spust,
... 120 K, slalom, bob dvojac, ski aerals i snow-

... e koju sam probao (i tom prilikom se izlomio
... ko puta) bila je Ski Jumping 120K - utisak ne-
... ka e taman toliko nabudžena da znate da je u
... kontrole veoma lagane, pokreti takmičara dobri,



bez grešaka, a tek kasnije ćete krenuti u trku s
vremenom. Nije toliko teško, ali uvek je nape-
to..

Ski Aerals i Snowboarding su jako
simpatične discipline koje ćete vrlo
brzo savladati, ali ćete imati neverovat-
nih problema sa ocenama sudija u Aere-
als-u i brzinom protivnika (naročito Švaj-
carca) u Snowboarding-u
Konačni utisak: malo disciplina (gde
su brzo klizanje i short track, umetničko
klizanje, curling, hokej...), malo staza,
grafika taman toliko "na-
budžena" da



znate da
je reč o igri za PS2,
pokreti odlični atmosfera i
MUZIKA na najvišem nivou... Za svakoga po-
nešto, za nekoga sve! Ne znam šta bi Eidos-u da
se potpiše ispod ovakve igre?!!



... osetite"
... siba u lice prilikom zaleta i skoka. Doskok je
... genialnost, a ocene sudija nije teško dovesti do
... skakačete Boklev, odnosno V stilom
... na koju ćete jako brzo savladati što se tiče
... te veoma teško savladati stazu krećući se po
... uz sve to brže od prvoplasiranog kompu-
... ma. Morate naučiti stazu i sve njene "začkolji-
... nemojte nervirati (kao neki) ako ne uspete da





Mihajlo Tešić

TSUGUNAI

ATONEMENT

Malo je dobrih RPG-ova na Playstation 2, kako je govorno još uvijek Katon u senzi, a mi smo reпублиke. Na stranu razlog zbog kojih su Rimljani... (text is partially obscured)

...trenutnim stajališta... konzolarnih RPG-ova... možda ipak... ima veze... od godinu... stručno... za nad... vrhunske... konzolne-RPG... Sony-jevoj... ima jedna igra zbog koje se na ovu izjavu... 4 miliona ljudi... (DVD-u... buahahaha...) srećom, nije sve baš tako omo kao Ephemeral Fantasy rećmo... I van Japana se protutun poneki dobar RPG, mada se na prvi pogled ne čini tako.



...dijete se kreće... (text is partially obscured)

Atonement... (text is partially obscured)

čudnom dražošću uvuku u svoj svet, iako po izgledu i izvođenju ne donosi ama baš ništa novo, nekoliko simpatičnih ideja ubačenih u zaplet (a koje se naravno odražavaju na način izvođenja i ciljeve) donose ovoj igri dovoljno kvaliteta za prelaznu ocenu.

Naša priča počinje tako što se junosha igre (mogao bi se zvati i Reise, ali krajnji izbor imena je ipak na vama) zatiče u nezgodnoj situaciji: naime, obesteljen je. Obe... ŠTA? Pa, htjedoh reći duh mu je razdvojen od tela. Iako ovo ne mora da bude preterano čudnovata ili nekomforna situacija u svetovima fantazije i mašte, u svetu ove igre to ipak nikako nije dobro stvari. Šta više, voasne je loša. Naš junak je umro nešto ranije, ali... (text is partially obscured)



tako što ćeš postaviti ribu iznad jednog od četiri stupa... (text is partially obscured)



Memorijeka kartica: 420

Digitalna kontrola:

Analogna kontrola:

Vibracija:

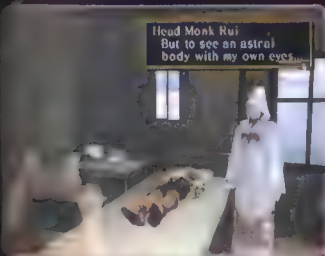
Tsugunai: Atonement
Izdavač: Atlus
Sistem: NTSC
Žanr: RPG

PS2
PlayStation 2



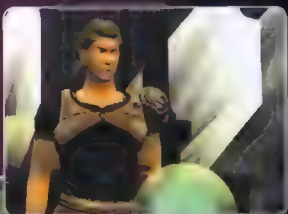
...je uvek u borbi - a nije da vam poboljšanje teja...
...gledanje nigde zveđa naito van borbu.
...Tallia je standardna da je to već postalo prijatelja...
...magije delovno rangaite papuče. U-nju stupite...
...ne u papuči tako što dodirnete neprijatelja...
...često baš i nećete imati izbora: po tom pitanju...
...sve priklonji u boševni mod, kao u jednom serijalu...
...gumijati (Čak su i neki predmeta za lečanje) i...
...prepisati to tog serijala... ali, prepoznatljivost;...
...čini mnoge...
...stojim, veruje li).

...je poezna, vi unesete...
...napad, magija...
...čak je tu i tzv. Stra...
...koji se u onom ne...
...serijalu zove...
...drugačije, a u Tsugu...
...Moment se taj Stra...
...kao koji glavni lik i...
...serijala koji ni...
...Ono što je no...
...ovaj igr, a čak je i pri...
...zamišljeno, jesu...
...Naime, ako u pravom...
...koji je drugačiji za...
...vratu protivnika, ali je...
...maliko pre nego što...
...prekine primeniti...
...O, X, Δ) dugme...
...gand. Vratu garda zavisi od priklonutog dugmeta...
...blok koji smanjuje štetu na zanemarljivu...
...naime je tu kontranapad (koji često šteti protivnika...
...napada), pa je to blok koji vam povećava ko-



...je da... dok izdale vam se napući Strage...
...Strage napad i izbegavanje - protivnik...
...može oštetiti ako upotrebite ovaj gard, čak ni ako...
...magijom (koja može ne samo da ošteti...
...troši Strage, hehe

...je je takođe...
...različitu količinu DP-a u zavisnosti od toga koliki...
...dobro nosili s protivnikom. Dalo vas je malo oštećio, a...
...brzo ubili (a sve to je mnogo verovatnije ako ste in...
...koristili gardeve), možete dobiti...
...dodatne iskustvene poene. Baš fino...
...takođe urađena kako valja...
...grafičkim efektima (koji su kroz kući već u tome da po...
...tzv. modulami silema magije, kakav možete naći u ve...
...japanskih RPG igara današnjice. Naime, magije dobijate...
...šle sakupljate magične kumenev: raznih boja, pa njihove...
...kombinacijom dobijete rune (rune paze isključivo u protiv...
...nici pored obale). E sad, nam...
...logramske. Sve to je bitno zato...
...što vam rune ič ne vrede ako...
...nemate Amulet na koji biste...
...stavili. Uh. Svaki Amulet...
...se zove po nekom biću i ima...
...određen broj praznih trouglova...
...na sebi. Dakle, vi popunjavate...
...prazne trouglove runama i onda...
...opremite Amulet i volit možete baciti...
...magije. Ali, nije sva ta geo...
...metrija tek da se pokaže da



škola nečemu služ...
Naime, ako uspete...
da popunite sve...
trouglove (a to...
uopšte nije tako la...
ko kao što zvuči...
za početak, ko vam...
garantuje da ćete...
imati baš pravu ko...
ličinu, a tek kombi...
naciju trouglova...
paralelograma za...
neki amulet?) na...
amuletu, dobićete...
moć da prizovete...
monstruma po ko-

me je Amulet nazvan Kuul...
Grafika u igri je prosečna, mada je na PS2, tako da...
ba ovu tvrdnju shvatiti relativno. Nema nekakvih fleševa...
efekata (mada su prizivanja monstuma odrađena dobru...
skoro kao u onom serijalu...) a paleta boja je nekako učma...
(sve je bre nekako braon i nivo, prosto vam dođe septičnoj...
Korektno je sve što mogu da kažem za grafiku. Što se zvuk...
tiče, igra se ne trudi ni da primrdi nekoj novotariji - sve to je...
već videno tj. slušeno na PSOne: zvukovi u borbi, ishtanje...
prilikom magija i standardne pozadinske muzike koje ulaz...
na jedno uvo, prijetne su za slušanje dak igraču, ali bi...
neće sutradan zvukovati u autobusu.
Taigunai: Atonement je jedna fina igra, s lepom pri...
svim standardima koje smo voleli u konzolnim RPG-ovima...
Iako tehnički baš ne izlubljuje PS2 ni do pola, ipak je pred...
dalek put od 2D sprajtova na crtanim pozadinama. Stoga je...
probajte - bar dak rekate ne nabavite FFC. Igra...
sam.

avuk	unika	igrivost	atmosfera
3.5	3.0	4.5	4.5

76%

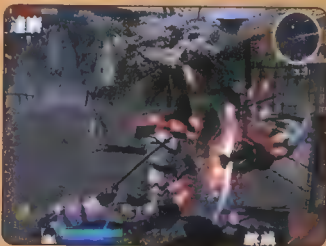


Uroš Tomić

7 BLADES

Evo gal Nisam se tome nadao i ponajmanje sam ovako nešto očekivao, ali - život je takav (k'o sapun dlakav), baš kada se najmanje nadaš, neizostavno se dogode najneverovatnije stvari. Dokaz koji ide u prilog ovoj tvrdnji (a vezan je za moj

LIČNI život - DA, ako ne primećujete, oglašujem se o otvorenu i izričitu naredbu rukovodstva lista da više NE pominjem svoj LIČNI život, ali od bandita poput mene se drugo i nije moglo očekivati nego da IZDAM kada se svi najmanje nadaju, prim aut) jeste i činjenica da mi se pre nekoliko dana javila bivša verenica iz Australije. Kao da to nije bilo dovoljno da se razočaram u život kao takav, slag na tortu - Igra koja je u "esting" fazi mnogo obećavala izdala je poput mene u napomeni u zagradi - banditski, zlikovački i totalno bezrazložno i nenadano. Neverovatno je bilo moje razočaranje, veliki je to bio pad i promena raspoloženja koja se odigrala u samo nekoliko trenutaka koliko mi je trebalo da pokrenem prvu misiju...



vreme bombarduju: Jigoko Gokurakumaru (say what prim.aut) kao muški i Oyuri the Gunner kao ženski lik. Do

duše, očigledno je da u Konamiju nema ženskih kadrova jer oni tamo očigledno misle da su žene nesposobne i u svakom pogledu inferiorne u odnosu na muškarce, sa čime se i slažem (šaaalim se, prim.aut), ali početi igru sa malečkom prenaporno zbog MAZOHTIZMA koji se svuda u vazduhu može nanjušiti. Dok Gokurakumaru može da vitla sečivima svih boja, dužina i širina da šamara rukama i nogama glavom u nekim situacijama, što mu već daje širok dijapazon akcija u borbi protiv svih ona trčkara, nišani i puca. Preimija je što može tu i tamo da se uspenstra na platformu građevinu, ali... Kakav hendikep na dve noge, pomislite!

vi - ili hendikep ili se Tomić opet izživljava, a ja lično smatram da još nisam ni počeo.

Najveća mana igre je to što se na keca može uočiti da je igra "izrašovana" (zbrzana), da su elementi igre nabacani i nanižani, a da tu i tamo poneka animacija (koju su programeri planirali kao objašnjenje) nedostaje. Ono što je trebalo po mogućnostima, svojstvima i kvalitetu obrade da postane naprosto dobar, orijentalni hack-and-slash (inače moj omiljeni žanr) sa primesama akcione avanture, izmorovalo se na moje oči u bedni pokušaj krvave akcije, lišen priče, suvislog dešavanja, propratnih objašnjenja i animacija, ali sa veoma kvalitetnim engine-om.

Rašovanje (zbrzanost)

Soba puna aneureksičnih programera, svi tipkaju pognute glave, na ivici egzistencije...

Gonić robova (u daljem tekstu Gr) - Brže, marvo, brže! Ščak! (pucanje biča nad glavom najbližeg koji pogrbljen sedi na tastaturom, bled, ispijen i polumrtav), mora biti gotovo do kraja 2001.

Programer I - Ali nisam jeo od marta tekuće godine..

GR - Ščak! I nećeš do sledećeg, nazad na posao.

Programer II - Ja decu nisam video od juna...

GR - Ščak! Ščak! I nećeš do decembra 2002. Tipkaj!

Programer III - Ja bih malo vode...



Kada sam ugledao logotip velike firme KONAMI koja je DO DANAS mogla da se hvallj ogromnim uspesima na raznim poljima, veliko bejaše moje oduševljenje i sreća jer smatrah da sam od ovog broja kompletan u smislu žanrova, da sam još jednom profitirao preotimajući sabrač i kolegama još jednu kvalitetnu igru, kad ono.

Prvo u nizu razočaranja jeste to što krv nije uključena (po default-u) u glavni meni igre. Kako može da se desi ovakav propust, stvarno ne razumem? Ali ni počeli nismo, a ima tu još toga, kao na primer "interesantna" imena kojima nas u poslednje



GR - NE MOŽE! Ščak! Malo, malo pa biste da pije vodu svaki TREĆI dan. Jeste li čuli vi za RACIO-NALIZACIJU? Štednja, bre... ŠČAK! RADII! Programer I, zadužen za animacije koje povezuju nivo, krivi lice u samrt-ničkom grču, pušta poslednji krik i bežvotno pada licem na tastaturu GR - Eto ti ga sad. Gde da nađem novog? Ma nisu nam ni potrebne

1. Igraci:

Memorijalna kartica

PS2 330 KB

Vibracija:

7 Blades
Konami
NTSC
Akcija

NTSC
Sistem:
Žanr:

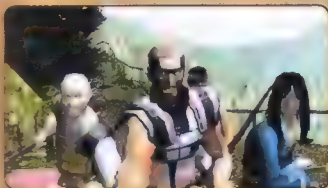
PlayStation 2



...nacije, sada ćete makar uspeti da dovršite posao na vreme, bando zlebovića i ladoleža. Šćak, šćak, šćak!!!

Ne vidim ništa loše, ne čujem ništa loše

...je igra malo bolje realizovana, moglo bi se reći da je bleđa kopija perker - Guts Rage-a, jednog od najboljih ostvarenja mog omiljenog žanra na SDC-u, ali ovako, rečenica deluje šuplje, pošto ona čak nije ni postigla - DA BUDE BLEDA KOPIJA VELIKE IGRE. Mnogi će, i uvek, reći da preterujem jer sam razočaran mutacijom i kastracijom omiljenog žanra - s čim se ja u potpunosti slažem, što ne krije ponem. Mnogo je primera loše realizacije igre radi poštovaćakova, a posebno od strane velikih firmi koje pokušavaju da plasiraju na "dobro ime kuće" komercijalne hitove koji, u nekim slučajevima, vredaju inteligenciju i ukus igračke populacije. A kao što sam često običaj da kažem (i kada je naš mali časopis u pitanju) - bolje prebiti rok nekoliko dana radi kvaliteta, nego pustiti u štampu materijal OSAKAČEN pomenutim rokom.



...želji da opravdam poslednji podnaslov (posebno deo o gledanju), moram da priznam da sam u njemu (podnaslovu) lagao rekavši da ne... ništa loše. Vidim kameru koja je (prvi put u pravom smislu tih meć) zlo i naopako. Mislim, keve mi moje, kamera je i ZLA i NAOPA... U prvi mah sam pomislio da Gokurakumaru, dok stoji, izvršava harakiri jer je razočaran zlom koje se širi, mojim kletvama i lošim pozicioniranjem kamere koja ga prikazuje. Onda sam shvatio da krv nije dpućena, pa sam ušao u podmeti i uključio je, nakon čega sam shvatio da on ne izvršava harakiri već da mu to neko drugi pomaže s leđa, ali to nije bilo moguće otkriveno zbog KATASTROFALNE preglednosti. Malo, malo pa vam neko zađe za leđa, postane NEVIDLJIV, a vas pretvori u prisilnog donatora bubrežne mase i krvne plazme. Načasve tragično...

...nosfera je nikakva, što zbog nedostatka priče, neočekivanih i neopredeljivih situacija u kojima se nalazite menjajući nivoe (niti ja znam ON tu radi, niti ZAŠTO kolje, niti KOGA kolje, niti zašto nema ISTO čije kao na kraju prethodnog nivoa - što me je najviše zbunilo). Igru meću nikom preporučiti, a onima koji je budu uzeli, skrećem pažnju da obrate na osrednjost, loš kvalitet i prosečnu težinu. Pa vi vidite šta... kako

Samo u

BE-SOFT-u



Dosta je igranja sa jeftinim kopijama kontrolera. **SHOCK 2 ULTRA ANALOG CONTROLLER** je original čuvene firme Thrustmaster, kontroler koji će vam osim igranja ponuditi mnogo više. Čak tri različita moda (digitalni, analogni i Negcon), 10 tastera za pucanje, 2 analogna džojstika, digitalni kursorski upravljač, 2 motora koja će vam obezbediti realan vibrirajući efekat, udobni gumeni rukohvat - sve je tu. Potrebno je samo da ga priključite na vašu konzolu i da osetite punu analognu kontrolu nad svakom situacijom na ekranu, u svih 360°. Što jače pritiskate, brže ćete voziti, trčati ili skakati. **SHOCK 2 ULTRA ANALOG CONTROLLER** je kompatibilan sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolom.

zvuk	grafika	igrištev	atmosfera	45%
3.0	3.0	2.5	1.0	

Control: Beograd, Gosp. Vulića 160, Tel: 011/30 45 700, 30 45 701
Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel: 021/617 038 064/117 53 36



Miljan Lakić



Pogledajte
semafor,
pogledajte
semafor

1 - 2 igrača

Memorijska kartica
PS2 262 KB

Link kompatibilno
1 - 4 igrača

Analogni kontroler

Vibracija

Volan

Ime: GT Concept
Izdavac: Sony
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja

PlayStation 2

...i jednom ču ikoničnu priliku da dodatno promoviramo svoj
Bewing Simulator serijal i još neki put istaknem kako se zovi,
kako izgleda, kako zvuči, kako se igra najbolja simulacija
važnje ikada napravljena u na kojoj konzoli se ekvalizirano
može igrati. Igra koja je u svojoj kategoriji prema (istinitim?)
refriziranim glasovima čitalaca imala najubedljiviju pobjedu
u poređenju sa svim ostalim kategorijama bila je Gran Tu-
rismo 3 A-Spec. Želim još jednom da se zahvalim čitaocima
koji su znali za koju igru da glasaju i da joj daju adekvatno
priznanje.

Back to the Future

Zamislite samo kako bi to bilo da smo
mogli davne 1995. godine da izvezemo
probnu vožnju Honding projekta
SSM, punih pet godina pre nego
što je zvanično predstavljen javno-
sti kao S2000 (kao model koji će
reklamacije staviti povodom ne mo-
gu sad da se sebin čega). Ili da
izvezemo ne sa predimenzioniranim
fordom GT-40 - autom koji
možda nikad neće ugledati svetlo
dana - u - serijskoj
proizvodnji - ali
koji je u štampi
poznat kao Ferra-
ri Kallit. Ili, znači, potrebne
su godine da bi
automobil prešao
iz faze koncepta
u fazu serijske
proizvodnje.
UKOLIKO se ne
pokaže da je pro-
jektat neisplativ pa
ne jednostavno
ukinemo. Mi fakus pro-

...mnutog procesa gornih sjajnih detalja koje je dizajner zar-
bio odbacuje se zarad smanjenja troškova, a da ni ne pri-
tamo o prvobitno zamišljenim performansama. E, pošto
...i jednom ču ikoničnu priliku da dodatno promoviramo svoj
Bewing Simulator serijal i još neki put istaknem kako se zovi,
kako izgleda, kako zvuči, kako se igra najbolja simulacija
važnje ikada napravljena u na kojoj konzoli se ekvalizirano
može igrati. Igra koja je u svojoj kategoriji prema (istinitim?)
refriziranim glasovima čitalaca imala najubedljiviju pobjedu
u poređenju sa svim ostalim kategorijama bila je Gran Tu-
rismo 3 A-Spec. Želim još jednom da se zahvalim čitaocima
koji su znali za koju igru da glasaju i da joj daju adekvatno
priznanje.

GT Concept

GRAN TURISMO

2001 TOKYO



Digital su nam dali šansu da to učinimo
pa makar i u virtualnoj realnosti u
Gran Turismo Concept 2001
Tokyo.

Igra je prikazana javnosti bas na
2001 Tokyo Motor Show-u, ne-
puna tri meseca po izlasku Gran
Turismo 3: A-Spec u Americi.
Concept bi mogao da se klasifi-
kuje u neku ruku kao nastavak
GT3 (za prodavce), mada to ni-
kako nije prema sadržaju igre
(za kupce), ali ima suštinski istu
bit - da vam pruži priliku da "završi-
te" motore na brojnim vrlo-željenim
na vašem parking-u egzotičnim makina-
ma, o kojima biste inače mogli samo da
čitate na stranicama auto-magazina
da ih na bliz vidite u nekoj TV emisiji.
Gran Turismo Concept se najbolje može
definirati kao expansion pack za GT3,
tj. koristi isti grafički i zvučni "motor",
sličan grafički interfejs, iste staze, ali ima
51 novi automobil. Dobar dao čine
puno novi koncepti automobila koji su
imali premijeru na sajmu upravo tog
dana kada je najavljena igra. Jedino što
ovu igru odvaj od standardnog expan-
sion paketa jeste što ovaj nije potpuno GT3 da biste mogli
ili ovo.

Od 1 do 51 - jedan po jedan

...i jednom ču ikoničnu priliku da dodatno promoviramo svoj
Bewing Simulator serijal i još neki put istaknem kako se zovi,
kako izgleda, kako zvuči, kako se igra najbolja simulacija
važnje ikada napravljena u na kojoj konzoli se ekvalizirano
može igrati. Igra koja je u svojoj kategoriji prema (istinitim?)
refriziranim glasovima čitalaca imala najubedljiviju pobjedu
u poređenju sa svim ostalim kategorijama bila je Gran Tu-
rismo 3 A-Spec. Želim još jednom da se zahvalim čitaocima
koji su znali za koju igru da glasaju i da joj daju adekvatno
priznanje.



Miloš Marković



DROPSHIP



2 igrača

Memorijska kartica
PS2 720 KB

Vibracije

Pre nekoliko dana ispao sam budala i nisam znao da je ova igra strava. Ali sada mi je Milijan u ruke dađe i rekoh sam sebi: "Ne znaš šta propuštaš, gade". A onda kod Tešića na gajbi igru odigrah ja i shvatih da je strava, a ono što se vas tiče saznaćete baš iz ove priče. Jest da nisam neki pesnik, ali ovo pljuvanje po samom sebi je bilo samo umetničke prirode (verujte mi, još uvek imam u sebi samopoštovanja :). Nego, da ja malo vratim film unazad i da vam kažem kako je sve počelo.

Nekoliko dana posle Nove godine, na Netu su izašle slike iz najnovije igre SCEA-a, po imenu Dropship. A da, ne pomeću ih da je prvi set shot-ova bio ubitačno loš i da su svi ovu igru proglasili promašajem godine. Međutim, samo dve nedelje nakon toga, stiže upozorenje sa IGN-a i Avault-a da su greškom objavili slike iz neigrivog demoa igre, to jest najobitnijeg *.avi filma u TV rezoluciji. I onda su, u roku od jednog dana, ispravili svoju grešku. Odmah zatim, na tom istom Netu, pojavio se i demo kao i stručni komentari, što ljudi s Neta što ljudi koji su igru pravili. Naravno, svi su bili fini i izvinjavali se. Kako sam video da od ovog 'leba nema, isključio sam se s Neta i otišao u krevet. Sledećeg jutra (oko 14h) sam na Netu pronašao poveći preview igre i s radošću isti pročitao. E sada, da ne bih prepričavao preview, podeliću s vama još nekoliko redova, a onda kreće i BONUS-ov opis igre.

Svi koji su igrali demo govorili su samo pozitivno o igri, a neki su je čak poredili s legendarnim ACE Combat-om. Sam demo je dobio vrlo visoku ocenu, čak 9.0, a zbog toga, e pa to ćete saznati malo kasnije. U redakciju ništa novo - zezancija i sprdnja. Milijan zeva, Darko spava, sekretarica na 041 *** ***, a Uroš se drogira nekom igrom koju radošno igra na PS2. Uroš beše jedini koji je registrovao moj ulazak i reče mi nešto u fazonu kako mi neće oprostiti što mu

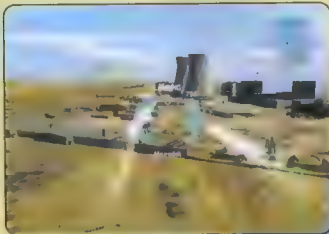
lebac uzimam. Poslednje reči koje je izustio pre nego što je ponovo upao u psihodelični svet PS2ovke bile su: "Idi kod Macana i vidi zašto". Zbunjen odlazim kod Milijana, a isti me pozdravlja kao da me video nije godinu dana (znate ono 2001 - 2002 iako je februar). U ruke mi dađe tri diska i reče mi tiho: "Čekaj da Uroš ode, a onda odigraj ovu igru". Prst je uperio ka naslovu: Dropship: United Peace Force. Moje oduševljenje je bilo neizmerno, a da nemam uši, smejaoh bih



se oko glave. Uroš dobi poziv i odskakuta niz stepenice, da-leko van sada već mirne i tihe redakcije. Sedoh za kokpit PS2-ke, a joypad beše tako topao. Da sam isti još malo držao u ruci, počele bi da se stvaraju kapljice vode. Enivej, ubacih disk i na moje oduševljenje igra je za samo tri minuta probukla sećanje na preview i potvrdila svoju ocenu. Pa, krenimo redom.

Kada pomenem Dropship, verovatno vas to sve asocira na vojne termine koji se koriste prilikom sukoba između neke dve zemlje (ili dve sile F1 i F2 - šta ti imaš bre iz fizike : prim.ur). Ovo je akciono-arkadna simulacija i to sa dve varijacije, air-to-air i air-ground. Verujte mi, u igri jedino neće nedostajati akcije. Dropship je termin za letelicu specifičnog

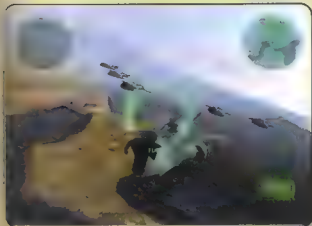
oblika i performansi, poprilično ubojitu, a vrlo često i neuhvatljivu za neprijateljske radare. Ona će vam biti drugi glavni lik, pošto ste prvi upravo vi, mladi i neiskusni pilot dropship-a koji je toliko zelen da pojma nemate. Pravo iz škole za pilote sedate u isti i imate samo jedan zadatak - pomoći svojoj strani kako u ofanzivnoj tako i u defanzivnoj fazi rata. Prvi zadatak u igri će vam biti da utvrdite bazu na



Dropship
Izdavač: Sony
Sistem: NTSC
PAL
Linee
PlayStation 2



jednom mestu i branite istu dok se ona ne razvije do nekog nivoa. Kada je taj zadatak ispunjen, dobijate ocenu i spremate se za novu misiju. Iz baze, preko sada već zastaralog radara, redovno i uredno ćete dobijati informacije o misiji, a eventualne grafikone kao i ostale podatke dobijate na malom, dovoljno velikom display-u. Da je uvek lakše govoriti nego uraditi, ovde je sigurno potvrđeno, ali ipak nije sve toliko lako. U pojedinim misijama imate zadatak da iskrucate određeni broj marinaca na mesto A, a potom da se uz pomoć stealth tehnologije probijete kroz bazu i napravite ršum, i do mesta B gde ćete pokupiti... Dakle, misije kombinuju nekoliko tipova zadataka. Na raspolaganju su vam dva tipa oružja: primarno i sekundarno. Primarno su uvek rakete i to nekoliko vrsta, zavisno od misije, dok je sekundarno rotacioni top ili pak laser i sl. Neprjatelja će biti na svakom koraku i to i na zemlji i u vazduhu. Ovde do izražaja dolazi arkadni deo igre, koliko pomislite da vam je najveća pretnja protivnička avijacija? delimično ste u pravu. Oni jesu opasni i imaju tehnološku istu kao i vi, samo što vi imate mozak a oni najobičniji: Al skriptu (gomila 0 i 1). Takođe, protivnička pešadija i protivavionska odbrana su vrlo neugodne po vas jer pešadija



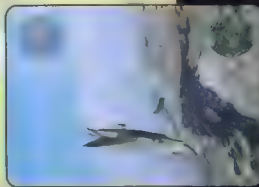
ima posebne radare koji otkrivaju čak i stealth letelice. Oni vam se javljaju PVO-u i oni vas onda kažu ruše. Dakle, morate biti neverovatno brzi ukoliko želite da prodete neoštećeni i pak s malim povredama. U pojedinim misijama, kada vaš protivnik postavljeni odluci da je preteško probiti se kroz vazduh, scenu stupa neka poboljšana verzija Hammer-a, s tim što se ovaj ponaša kao bugy i ima 6 potpuno nezavisnih točkova. Ovo vam omogućava da pri velikoj brzini imate neverovatnu kontrolu nad vozilom. To služi da onespasobi protivničke topove, kao i da prevaze izvestan broj "putnika". U jednom završite ovaj deo misije, prebacujete se u kokpit letelice i polećete.

Kako sam u prethodnoj rečenici pomenio kontrole, red bi bilo da kažem i nešto o njima. Raspored dugmika je sasvim jasan i lako prilagodljiv. Malo vežbe nije na odmet, ali, ako moj. Problem vam mogu zadati strafe left i strafe right komande koje su malo više osetljive. Inače, kontrola same le-

telice je odlična. U svakom trenutku ćete moći da izvodite brojne manevre, a da pri tome ne izgubite kontrolu nad letelicom usled velike brzine. Kontrola vozila na zemlji podseća na kontrolu nekog vozila iz NFS serijala, što nikako ne treba smatrati lošim. Fizika je maksimalno ispoštovana. Tako će vas često ometati strujanje vetra kao i žice dalekovoda, možda neka ptica ili pak oluja. Čepkajući po CD-u, na PC-u možete pronaći mali *.inf fajl koji govori o performansama igre (gledati sa DVD-a). A evo šta do tični kaže. Bojno polje, kada bi se prenelo u stvaran svet, iznosilo bi 40x40x40 kilometara, što je stvarno mnogo i nikada ranije nije viđeno. E sada, po y osi imate dve sfere od po 20 km. Jedna predstavlja površinu zemlje, a druga samu atmosferu i svemir. Interesantno je da nikako nećete moći da dođete do "kraja mape" ma koliko se trudili. Ukoliko pokušate da odete u svemir kada vam vreme nije - pa recimo samo da se s fizikom ne treba igrati. U igri ima oko

250 000 high poligon modela drveća i ne znam ni ja sam koliko high poligon objekata. Takođe, da bi se malo dobilo na brzini, svaki objekat se može uništiti pri čemu model postaje low poligon i nestaje posle izvesnog vremena (izgori i sruši se). Teren se lako deformiše kada ga raketa pogodi, a takođe se može primetiti da je jako lepo urađen. Teksture. Pa recimo da ste vlasnik PC-a sa 128 MB ramma, ne biste mogli da uživate u lepoti istih. Sa 256 možda, a sa 512 sigurno (a ja sam sa 384 tačno između:)) Ovo sve govori o jačini same konzole i o tome kako treba da izgledaju sve igre na PS2. Efekata vatre, lens flerova i bump muping-a ima na sve strane, a kako to izgleda, pogledajte na slikama priloženim uz ovaj opis. Igra je za vrlo kratko vreme u Evropi materijal lude iz Amerike da na neki način ubede Sony Computer Entertainment da napravi i NTSC verziju igre jer je planirano da se igra prodaje samo u Evropi, to jest postoji i postojaće samo PAL verzija. Meni je stvarno žao Amera, ali imaju oni svoje F117 pa neka se s njima igraju negde u Afganistanu (sada bih krenuo da psujem, ali ovo je kulturni časopis pa ću i ja biti kulturni).

Kada bih skupio dovoljno para da pazirim PS2, uz ICO, Silent Hill 2, Crash 4 i sijaset drugih igara, Dropship bi sigurno bila jedna igra u kesi. Meni ostaje samo da se nadam da ću za rođendan dobiti dovoljno da kupim ovako nešto. Vama preporučujem da, ukoliko imate PS2 (smesta ga prodajte meni za 200DM :)), kupite ovu igru i ispričate mi šta se dešava kada završite igru. Ukoliko nemate PS2 - štedite, a može i na rate u Beosoftu ■





Uroš Tomić

ZEONIC FRONT

MOBILE SUIT GUNDAM



tematiku ovog višesezonskog serijala, ali za ovu igru će vam biti dovoljno da znate neke osnove: postoje dobri i loši momci koji se stalno tabaju i to oko teritorije i prirodnih resursa majice Zemlje. Dobri momci u ovom slučaju nisu bitni pošto ste vi u ovoj igri u ulozi loših momaka tj. Zeon snaga Osvežavajuće.

No, sama igra nije preterano osvežavajuća. Bandai je os uvek veoma friška firma na polju igara za kućne konzole (pored Tamagotchi-ja (Kobajagija) i Digimon igara, Bandai je sve



Eh, taj Gundam... Šta, niste upoznati s ovom rečju? Šta mislite da je "Gundam"? "Pištolj ti dam"? Ne, ne, ne, dečko... Mislite da je problem u tome što ste propustili neki čas engleskog u školi? Ili možda čas japanskog? Ovo drugo bi bilo bliže istini pošto reč Gundam sama po sebi ne znači ništa (bar koliko JA znam, a ako neko zna više, neka se javi), već je u pitanju naziv jednog veoma popularnog crtača (i serije igračaka, a oboje nam stižu iz japanske kompanije Bandai). Crtač je iz Japana, dakle manga, manga, mangičica. I to veoma kvalitetna, mogao bih dodati... Toliko da je Gundam već godinama jedan od najgledanijih crtača na američkom Cartoon Network-u, recimo. A tematika? Veliki borbeni roboti koji se u ovom slučaju nazivaju Mobile Suits (pokretna odela?)

Prostor nam je malo ograničen da bismo ovde ulazili u



svoje dosadašnje napore uglavnom usmeravao na igre za prenosive konzole, a ponajviše za svoju prenosivu konzolu WonderSwan. Ovo im je tek neka treća igra za kućne vanjante, a prve dve su takođe bile na temu Gundam-a. Dakle, relativno neiskustvo bi moglo da opravda nedostatke Gundam. Zeonic Front-a

Problem s ovom igrom je onaj stari fudbalski: mnogo hteo, mnogo započeo. Gundam: Zeonic Front vas stavlja u ulogu vođe malog odreda "pokretnih odela", na početku (i tokom) kampanje osvajanja Severne

Amerike. Kroz raznorazne misije vaš tim će brojčano jačati - dobijate nove odrede i nove vođe odreda, ali nažalost ne i preterano mnogo novih robota: u igri ćete imati samo četiri modela na raspolaganju. Raznovrsnost se ogleda u tome što ćete dobijati gomilu različitog naoružanja kojim možete opremiti ove četiri osnovne šasije.

Trening i prave misije otvarate paralelno kako napredujete kroz igru. Izvođenje samih misija se na prvi pogled čini veoma jednostavno - odaberete pilota koji će biti vođa Plavog odreda i to je onaj čiju ćete ulogu vi preuzeti tokom misije. Samo izvođenje je potpuno arkadno - pičite u svom robotu (gledate ga iz trećeg lica s leđa) i upucavate ili razbijate stvari (ako im pridete dovoljno blizu da ne morate da pucate). I ništa pametnije od toga - tu je automatsko nišanje koje razmišlja umesto vas. No, stvar ipak nisu toliko jednostavne



1 igrač

Memorijska kartica
PS2 575 KB

Analogna kontrola

Mobile Suit Gundam: Zeonic Front
Bandai
NTSC
Akcija / Strategija

Indiv. 2
Sistem:
Zem.

PS2
PlayStation 2



što su tvorci pokušali
od ove igre naprave
tako da simulaciju ko-
je će ujedno biti i akcija,
sve to u realnom vre-
nu. Ako će vam biti
briž, kažu da bi sve
zajedno najviše tre-
da li bi na Rainbow
Kažu

im se, kao što re-
komplikuju i to
etno kada na sce-
stupi taktički ele-
ment igre. Naime, u
misija vi ćete ima-
te od jednog odre-
ba (lačnije, tri odreda),
znači da ćete mora-

ćinnete o još nekoliko robota pored dva tanzuta koji vas
no prate (prate nije baš prava reč... više ZAOSTAJU, kako
tako i fizički). E sad, pošto ste vi UVEK u ulozi
Leader-a, to znači da ostalim odredima upravljate "na
Već posle dve misije od vas će se zahtevati da sa-
prijemite prilično nejasan i neintuitivan sistem "organizacije
misije": na mapi na kojoj će se misija odvijati potreb-
je da iscrtaete maršrutu za svaki odred (uključujući i
tako da njome pokrijete sve "objective". No, pored
na maršrutama bi trebalo postaviti i kritične tačke na
imaće odred izvršiti neki zadatak. No, ostali odredi ne-
vaše oko sokolovo i sigurnu ruku koja će odvažna sa-

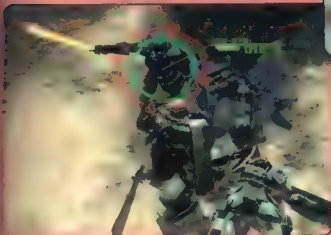


ja, ima ih četiri i svako
znači nešto (napreduj ka
cilju i sl).

Ovo možda ne zvuči tako
loše kada se pročita, ali u
samoj igri dolazi do pro-
blema, pogotovo kada ste
okruženi hordama neprij-
telja (koji uopšte nisu na-
ivni, osim ako im ne
zadete iza leđa, što opet
nije uvek lako), pokretnih i
nepokretnih, koji po vama
nemilice pucaju, a vi mo-
rate da ih izbegnete, na-
pucate, izvršite cilj misije i
da pri tom koordinirate još
dva odreda koji divljaju
naokolo. Brrr. Igrivost je

bitno umanjena u želji da bude proširena.

Što se grafike tiče, ona je solidna kada su modeli robota i sve-

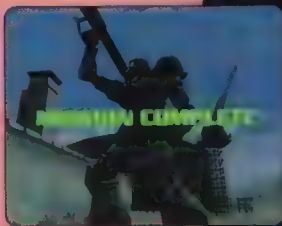


osredeliti sve što se vašem odredu na_e na putu. Neee -
se od vaših naredbi. Problem je što ćete tokom cele
morati da pratite progres ostalih tupa i da im signa-
ćirate koju akciju želite da izvrše kada dođu na kritičnu tačku
pomoću sistema "borbenih kodova": njih birate iz meni-



tosno-eksplozivni efekti u pitanju, ali je okolina prilično ofr-
lje urađena. Nema neke raznolikosti - drveće, zgrade, vojna
infrastruktura, sve se to utopi u bezličnu masu posle nekog
vremena... Zvuk je OK, stvarno nemam šta da kažem po tom
pitanju - efekti su kao da se bore metalne grdosije od 20 to-
na. Ima i ponešto glasovne glume, ali je retka, kao da su se
glumci stideli da se pojave u ovoj igri.

Dodatni problem su meniji i uvodi u misije. Urađeni su pri-
lično neinspirativno i monotono, a bez originalnog uputstva
moraćete dobro da se po-
mućite i napregnete maštu
da biste pohvatili šta je
šta u menijima za oprema-
nje robota, odabir tima i,
sačuvaj me bože, planira-
nje toka misije. Prosto da
vas prođe želja za bilo čim.
Bratću - ili mi daj da
makljam robote i pucam do
besvesti (Mechwarrior) ili
mi daj poteze, opcije, RPG
statistike (Front Mission).
Nemoj da ih mešaš, ljubi te
batica Uroš, kad već ne
umeš to da uradiš dobro. ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	3.0	2.0	3.0





Igor Simić



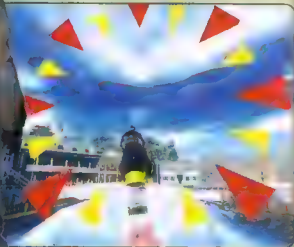
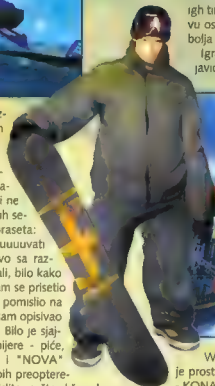
winter Games snowboarding

2002

Lake City-u ove godine), a ja sam se potajno nadao da je konačno proizvedena igra u kojoj ćete biti u ulozi Bobsleigh tima - dvojca ili četverca, nebitno, i... Svi smo bili u pravu osim MENE. Nažalost ništa od boba, sačekajmo neka bolja vremena.

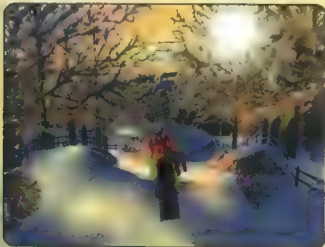
Igra kreće sjajnim introom, ali još pre intro sekvenci, pojavio se natpis koji nam je ulio nadu u to da je ESPN

Eh, kada samo malo bolje razmislim... i naravno ne smislim ništa (damage prouzrokovan konstantnim igranjem, zurenjem u ekran i pamćenjem podataka nebitnih i potpuno nejasnih onom delu populacije koji ne "pika" danonoćno) i... Podsetih se: na vulka iz priče Tri praseta: "Otvorite ili ću vam, ovaj, oduuuuovati kuću!!!". Nešto mi ne ide ovo sa razmišljanjem (slazete se, je li?), ali, bilo kako bilo, hteo sam da kažem da sam se prisetio starih dobrih Coolboarders-a i pomislio na to da kao da je bilo juče kada sam opisivao tada novi Coolboarders 2000. Bilo je sjajno, neka vrsta svečane premijere - piće, gncikalice, Sony i društvanje i "NOVA" igra... Sve sjajno i, da vas ne bih preopteretio podacima iz prošlosti, zamislite, nešto slično dogodilo mi se i sada. Kolege Tešić i Tomić, naoštreni do maksimuma da zajedničkim snagama isprobamo nove igre (Tomić daleko najveseliji jer očekuje nekoliko odličnih naslova), da kile puno dobre volje, atmosfera blizu maksimuma... i narav-



Winter X-Games dobra ili čak odlična gra, a taj natp je prost i razumljiv igraričima sportskih simulacija širom sveta - KONAMI, Bura oduševljenja zbog toga što su igru napravili japanski čarobnjaci još se nije stišala, a onda nas je Intro razbio na sitne komade: muzika Offspring-a, sve zvezde iz sveta snowboarding-a i odličan Extreme spot koji vašem umu pruža uživanje u adrenalinu koji "pršti" u svemu što ćete videti. Pogledajte intro i prihvatite činjenicu da smo svi mi, igrači, jako bezopasna stvorenja koja uživaju u sitnim zadovoljstvima, jer će vas vratolomije koje ćete videti (a sve su perfektno izvedene) naterati da razmislite o tome koliko LUDI morate biti da biste se bavili snowboarding-om. Ah, da, umalo da zaboravim, obratite pažnju na Tinu koja se pojavljuje u introu. Eto, ni mi Srbi nismo "operisani" od zimskih sportova, samo nemamo uslove za vezbanje (Siguran sam da bismo bili svetska skijaška sila samo da imamo malo više zimskih centara. Ha, ha, ha...).

Igra može imati više dimenzija, ali poenta cele igre jeste igrati u X-Boarding modu. X-Boarding je mod u kome na samom početku stvarate svoj lik kroz solidan Customize meni i, kada se potrudite da napravite lik koji liči na vas, sledi čitava njegova karijera! Počinjete s bednim statistikama i nešto malo novca (nije to ni toliko malo kada se pametno troši) kao potpuni anonimusi koji će u trening sezoni naučiti kako da vozi različite stilove (Slope, Pipe, Big Air, Time Attack... i malo se priviči na



no da smo uživali u svemu što se dogodilo Kreće ESPN Winter X-Games, među nama blago komešanje i već je krenulo nagadjanje oko toga kakva je igra - Tomić je očekivao nešto ludo i brzo što uključuje adrenalina, Tešić još jednu od igara posvećenih olimpijskim igrama (ne dozvolite da vaš olimpijski duh "iskulira" zimske olimpijske igre u Salt



Espr winter X-Games
Konami
NTSC
Zimski sportovi

Ime: Irljvač
Sistem: Zapr:

PlayStation 2
PlayStation 2

...kaze. Vožnjom na treninzima povećavate svoje statistike i unajete zdravlje jer vam se obamagje bar nalazi u vrhu ekrana mislim da ćete se veoma brzo "razbiti" prvi put, a zati i drugi... treći... Nemojte samo da se smesete jer jedno lečenje traje 12 dana i košta 150 poena. Pošto trošite u pametnije svrhe kao što su Equipment ili Gym, a nakon dve nedelje priprema sledi početak takmičarskog dela sezone. Poredama na takmičenjima (priateljski savet - vežbajte na Attack i takmičite se u disciplinama prvih desetak dana) osvajate poene i nakon što mladih ženskih srca... i, u slučaju kada vas primete na vašem putu slave, dobijate poenove za snimanje (Filming). Doduše, ako budete vozili kao



ja, verovatno će vas posle 2-3 meseca pozvati da snimate reklamu za veš mašine ili neki drugi kućni aparat. Elem, sve što uradite na zvaničnim takmičenjima neko vidi i nemojte se čuditi kada vas pozovu na Special Contest, a tamo znaju sve o vašim prethodnim nastupima. Sve vreme se vaši nastupi, bili oni dobri ili loši, boduju i popravljaju vaše statistike. Sjajan vid igranja snowboard-erske igre - kao RPG! Kada pomislite da ste dovoljno dobri,

možete pobedom na Special takmičenjima proći ispit zrelosti i dobiti licencu za takmičenje u višem rangu - više para, više zezanja, bolja vožnja i veća mogućnost da se sponzori "otvore" za opremu, a snimatelji za Filming.

Sjajna ideja, ali pazite da ne potrošite sav novac na bolničke račune. Čuvajte se povreda i vozite krajnje ekstremno, a ako baš i ne budete imali novca za lečenje? Paaa, pomoći će vam doktori. Hipokrat ih je obavezao na to! Odlični komentari announcer-a i odlične muzičke pozadine nateraću vas da ESPN Winter X-Games 2002 igrate mnogo duže nego bilo koji X-Games jer svaki put možete imati novu dimenziju u igranju ove dobre igre.



Play The Game...

SHiNE

mega store

Brankova 23

Tel. 011 - 3284 -256

Tel. 064 - 134 - 3335

www.shine.co.yu





GIANTS

CITIZEN KABUTO



1. **What is the main purpose of the document?**
 2. **What are the key findings of the study?**
 3. **What are the implications of the findings?**
 4. **What are the limitations of the study?**
 5. **What are the conclusions of the study?**
 6. **What are the recommendations of the study?**
 7. **What are the future research directions?**
 8. **What are the acknowledgments?**
 9. **What are the references?**
 10. **What are the appendices?**
 11. **What are the footnotes?**
 12. **What are the tables?**
 13. **What are the figures?**
 14. **What are the captions?**
 15. **What are the legends?**
 16. **What are the abbreviations?**
 17. **What are the symbols?**
 18. **What are the units?**
 19. **What are the dates?**
 20. **What are the locations?**
 21. **What are the names?**
 22. **What are the titles?**
 23. **What are the subtitles?**
 24. **What are the sections?**
 25. **What are the subsections?**
 26. **What are the paragraphs?**
 27. **What are the sentences?**
 28. **What are the words?**
 29. **What are the letters?**
 30. **What are the numbers?**
 31. **What are the symbols?**
 32. **What are the units?**
 33. **What are the dates?**
 34. **What are the locations?**
 35. **What are the names?**
 36. **What are the titles?**
 37. **What are the subtitles?**
 38. **What are the sections?**
 39. **What are the subsections?**
 40. **What are the paragraphs?**
 41. **What are the sentences?**
 42. **What are the words?**
 43. **What are the letters?**
 44. **What are the numbers?**
 45. **What are the symbols?**
 46. **What are the units?**
 47. **What are the dates?**
 48. **What are the locations?**
 49. **What are the names?**
 50. **What are the titles?**
 51. **What are the subtitles?**
 52. **What are the sections?**
 53. **What are the subsections?**
 54. **What are the paragraphs?**
 55. **What are the sentences?**
 56. **What are the words?**
 57. **What are the letters?**
 58. **What are the numbers?**
 59. **What are the symbols?**
 60. **What are the units?**
 61. **What are the dates?**
 62. **What are the locations?**
 63. **What are the names?**
 64. **What are the titles?**
 65. **What are the subtitles?**
 66. **What are the sections?**
 67. **What are the subsections?**
 68. **What are the paragraphs?**
 69. **What are the sentences?**
 70. **What are the words?**
 71. **What are the letters?**
 72. **What are the numbers?**
 73. **What are the symbols?**
 74. **What are the units?**
 75. **What are the dates?**
 76. **What are the locations?**
 77. **What are the names?**
 78. **What are the titles?**
 79. **What are the subtitles?**
 80. **What are the sections?**
 81. **What are the subsections?**
 82. **What are the paragraphs?**
 83. **What are the sentences?**
 84. **What are the words?**
 85. **What are the letters?**
 86. **What are the numbers?**
 87. **What are the symbols?**
 88. **What are the units?**
 89. **What are the dates?**
 90. **What are the locations?**
 91. **What are the names?**
 92. **What are the titles?**
 93. **What are the subtitles?**
 94. **What are the sections?**
 95. **What are the subsections?**
 96. **What are the paragraphs?**
 97. **What are the sentences?**
 98. **What are the words?**
 99. **What are the letters?**
 100. **What are the numbers?**
 101. **What are the symbols?**
 102. **What are the units?**
 103. **What are the dates?**
 104. **What are the locations?**
 105. **What are the names?**
 106. **What are the titles?**
 107. **What are the subtitles?**
 108. **What are the sections?**
 109. **What are the subsections?**
 110. **What are the paragraphs?**
 111. **What are the sentences?**
 112. **What are the words?**
 113. **What are the letters?**
 114. **What are the numbers?**
 115. **What are the symbols?**
 116. **What are the units?**
 117. **What are the dates?**
 118. **What are the locations?**
 119. **What are the names?**
 120. **What are the titles?**
 121. **What are the subtitles?**
 122. **What are the sections?**
 123. **What are the subsections?**
 124. **What are the paragraphs?**
 125. **What are the sentences?**
 126. **What are the words?**
 127. **What are the letters?**
 128. **What are the numbers?**
 129. **What are the symbols?**
 130. **What are the units?**
 131. **What are the dates?**
 132. **What are the locations?**
 133. **What are the names?**
 134. **What are the titles?**
 135. **What are the subtitles?**
 136. **What are the sections?**
 137. **What are the subsections?**
 138. **What are the paragraphs?**
 139. **What are the sentences?**
 140. **What are the words?**
 141. **What are the letters?**
 142. **What are the numbers?**
 143. **What are the symbols?**
 144. **What are the units?**
 145. **What are the dates?**
 146. **What are the locations?**
 147. **What are the names?**
 148. **What are the titles?**
 149. **What are the subtitles?**
 150. **What are the sections?**
 151. **What are the subsections?**
 152. **What are the paragraphs?**
 153. **What are the sentences?**
 154. **What are the words?**
 155. **What are the letters?**
 156. **What are the numbers?**
 157. **What are the symbols?**
 158. **What are the units?**
 159. **What are the dates?**
 160. **What are the locations?**
 161. **What are the names?**
 162. **What are the titles?**
 163. **What are the subtitles?**
 164. **What are the sections?**
 165. **What are the subsections?**
 166. **What are the paragraphs?**
 167. **What are the sentences?**
 168. **What are the words?**
 169. **What are the letters?**
 170. **What are the numbers?**
 171. **What are the symbols?**
 172. **What are the units?**
 173. **What are the dates?**
 174. **What are the locations?**
 175. **What are the names?**
 176. **What are the titles?**
 177. **What are the subtitles?**
 178. **What are the sections?**
 179. **What are the subsections?**
 180. **What are the paragraphs?**
 181. **What are the sentences?**
 182. **What are the words?**
 183. **What are the letters?**
 184. **What are the numbers?**
 185. **What are the symbols?**
 186. **What are the units?**
 187. **What are the dates?**
 188. **What are the locations?**
 189. **What are the names?**
 190. **What are the titles?**
 191. **What are the subtitles?**
 192. **What are the sections?**
 193. **What are the subsections?**
 194. **What are the paragraphs?**
 195. **What are the sentences?**
 196. **What are the words?**
 197. **What are the letters?**
 198. **What are the numbers?**
 199. **What are the symbols?**
 200. **What are the units?**
 201. **What are the dates?**
 202. **What are the locations?**
 203. **What are the names?**
 204. **What are the titles?**
 205. **What are the subtitles?**
 206. **What are the sections?**
 207. **What are the subsections?**
 208. **What are the paragraphs?**
 209. **What are the sentences?**
 210. **What are the words?**
 211. **What are the letters?**
 212. **What are the numbers?**
 213. **What are the symbols?**
 214. **What are the units?**
 215. **What are the dates?**
 216. **What are the locations?**
 217. **What are the names?**
 218. **What are the titles?**
 219. **What are the subtitles?**

1. Igrač

vibracijae

memorijska kartica

323 KB

Giants - Citizen Kabuto

Lucien Art

NTSC

Akcija

ime!

1954a

tem;

419

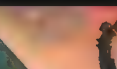
2010

...a potiče sa PC sistema.

Uzroci su mnogo složeniji nego što se čini. U slučaju alkoholizma dugo i aludino, tako u stvari, čoveku se formiraju loši i nubi čije posledice, koje takođe mogu, baš kao i kod drugih bolesti, biti suviše ozbiljne. Stoga, kao i kod svih drugih bolesti, ne bi trebalo da se odmah na početku razmatraju, nego da se na ovaj ili onaj način (kao je to bilo) razmatraju na kraju, na početku, kao i u toku bolesti.

MOGU TA OVRGATE SVOJE (KUPITI) I JEDNO
NA POŠTANU IERACKI ADMINISTRATIVNE, KONTROLNE
NA STANOVANJE IGRACKI STANOVANJE, KONTROLNE

NJA... Perfektno.
Elem, problem kod
portovanja
uglavnom problem
periferijala. Najveći
problem je kako
remapovati kon-
trole. Grafika ili si-
stem upravljanja u
pojedinih igrama
ne podležu jedno-
stavnim promena-
ma, tako da se na
pojedine konverzi-
je mora čekati u
nedogled. To je bio
slučaj i sa Kabu-
kom, jednom od



No, that will never, ever happen. This is our fight now. Timmy's death will be avenged.

[illegible]

netaru sposobnost da menja ve-
ličinu po sopstvenom nahođenju).
Znači - bogatstvo likova, kako god
okrenes. Pored rasa Mekova, Ripe-
Kabuta, tu su i Smartiji - simpatični
blebetavi šupjigoljaci koje čete u 2/3
mislja morati da spaspavate od lom-
nja, žrtvovanja, jedenja, kaspjenja,
genocidisanja, a dokle su odšli
sopstvenom nesposobnoću kada re-
pojedinih mislija, morate i da
HRANITE. Mnogo su bre nesposob-
ni, nefunkcionalni, ali su bre slatki i
lutke (iako su ružni ko sama smrt)
imaju duha - neograničenu količinu
njihov sopstvenog humora. Sami
nešto blebeću i prave opšti pometi
ima, a što se tiče CS animacija... E
mor visokog kvaliteta i zvučni



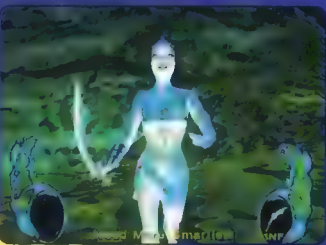
...jednostavnog
...mekerizma. Svaka ani
...koja deli dva nivo
...kao crtač (što izvedena
...u snu), s nizom ob
...prijanja, a posle toga
...Mission Objective
...na koje vam sve
...su istražili "Siljo-k
...kornal" objašnjava sliko
...jednostavnije i pre
...je. A onda - raznovr
...nost mislija koje će vas
...da prangiate na sve
...kome zupite i lebdite
...ist-pekom, kakko biste
...moći. Smartije da upad
...u vodu i postanu hran



pljčkih predmeta koje oni koriste (multinamenski), dobijate jed-
no malo bogatstvo opcija, a
posle, prelaskom na drugu ra-
nu, možete da koristite čak je-
dan slovo, šest različitih lukova i
14 (naime, **CETNAEST**)
majica. Kada je Kabuto u pita-
nju, na raspolaganje vam je je-
danest različitih zahvata za
betoniranje protivnika i sedanje
na njega (kečer je - malj je-
dan) plus **CELAJE** koje možete da
izlegnete iz jajeta, a koje vam
služi kako za napad tako i za
odbranu. Lile, šega, raznovr-
stnost i mogućnost, a sve na
jednom mestu (u liri, dakako).

[illegible]

virtualne umjetnosti
polako ih se knje
u njihovim karakte
u i u govornim uloga
koje su me ostavile
neke) tako i u svo
koje koriste
koriste osam raz
tipova oružja
koji mogu da
kako bi mu
snagu i produži
letenja. Kada to
dodaje i devet raz



Oratiku ne bih na-
grđivao (nema potre-
be, sama je sebe na-
grđila), jer i pored to-
ga što izgleda malo
slabije od pomenute
verzije, ipak pleni
svojom šarenolikošću
i kvalitetnošću. Do-
duše, možda malo
zastarelo deluje za
jednu ovakvu igru, ali
šta da se radi, e? Ni ja
ne izgledam najbolje
sa svoje 22 pa me ni-
ko ne pita za zdravlje.
Muziku doduše ni-
sam ni primetio, ali to

[illegible]

Ovo je jedna od onih igara koje morate makar detinjstvo izguštati, ako već niste u situaciji da je igrate sada.

Preskociš je, to ne da bi bilo nezobzljivo, već GREOTA. I sam vas lepo upozorja, a vi samim prosudite šta i kako u odnosu na sopstvene afinitete.

Poslednji deo teksta bih iskoristio da izjubiim (delimično) moje željane na koje negativno gledam, svu - već dve puna godine. Znarn je da sam ti obećao još onomad da ću najlepše pisati za tebe, kao što moja prva "novinarska" ljubav i zaslužuje, ali i sam vidis da su "mračni vremena" nastupila po sve na



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
			
5.0	4.0	4.5	5.0



TVOJA DNEVNA DOZA TRIKOVA



1 TRIKOVI I ŠIFRE

Izgovorite glasno broj opsie

- 1 TRIKOVI I ŠIFRE
- 2 VESTI
- 3 IGRA NEDELJE
- 4 OPIS IGRE

Sve naše predloge, sugestije, igre za koje želite da objavimo šifre, saljite na naš e-mail: pobednik@eunet.yu



041.20.20.20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja

robednik DOBITNICI

Glavne nagrade

LXIV kolo:

Tastatura
Đanić Žarko, Nikola;
Zrenjanina
Kavlić



LXV kolo:

Game Boy Advance
Jovanović Marija, Milutin;
Antonija
Kosjera 14,
Kosjerić



LXVI kolo:

Tastatura
Kaljužni Aleksandar, Vladimir;
Ljube Stepića 11,
Požarevac



LXVII kolo:

Game Boy Advance
Ristić Đorđe, Milorad;
Šumadijska 57,
Smederevo



Game Boy Advance
Nikolić
Miloš,
Dragoslav;
Šumadijska
KAS NAC



Tastatura
Stanković Nemanja, Srđan;
Živana Jovanovića 22, Begaljica



Game Boy Advance
Nikolić Predrag,
Miodrag Šovdin



Tastatura
Ilić Slobodan, Duško
Prvomajska 42,
Knjaževac



LXVIII kolo:



Game Boy Advance
Tomić Stefan, Božidar;
Ulofa Palmea 26, Beograd

Tastatura
Jakovljević Ladislav;
Ulica 13 Subotica



robednik

041-20-20-20

THE GaMe®

03:02
broj 39
www.gamemagazin.com

100 % PC • Na 108 strana

Jednom mesečno na kioscima blizu vas
U najnovijem broju izdajemo opise PC igara

SimGolf • Car Tycoon • Darkened Skye • Nooligans:
Storm Over Europe • Medal of Honor: Allied Assault •
Serious Sam: The Second Encounte

Od hardware-a smo opisali:

Altec zvučnici • P4 čipset
nforce • Megatest džojstika

Broj 39 na kioscima 28. II 2002.

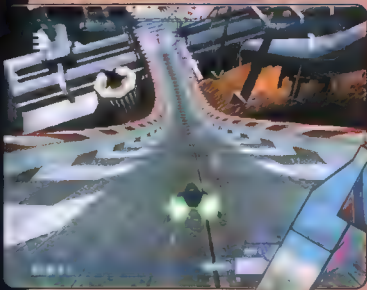
Portažite ga na kioscima blizu vas,
kod kolportera i u boljim CD klubovima



GaMe®



Wipeout Fusion



1-4 Igraca

Mnogobojna igranka

133 MB

Analogna kontrola

Vibracija

Wipeout Fusion

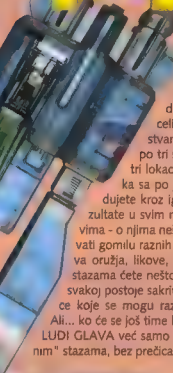
Izdavač: Sony
Sustavi: PAL
Zanr: TrkaPS2
PlayStation 2

Da li je potrebno još pričati o legendarnom Wipeout serijalu, serijalu igara koji nas začuđuje, oduševljava, skraćuje nam život i izaziva aritmije, jednom rečju postoji s nama od kada postoje i Sony-jeve konzole? Kada se prvi Wipeout pojavio, nije postojalo ništa slično. I još godinama kasnije, nije bilo intenzivnijih i ludih trkačkih igara od Wipeout serijala (svaka čast NeedForSpeed-u i GranTurismo-u, ali to su simulacije... ovo je bre čista arkada - brzina, ludilo, seks...). Ipak, postojala je opasnost da ovaj serijal izgubi primat, uglavnom zbog činjenice da novi nastavak - onaj koji će preneti celu priču na sledeću generaciju konzola, onaj koji će najzad zasijati novom snagom PlayStation-a 2 - da on nikad ne bude gotov.

Ipak, GOTOV JE! Posle nekoliko godina rada, boys from Liverpool have done it! I bogami, izgleda da se isplatilo čekanje Wipeout Fusion je baš ono što bi trebalo da bude - stari Wipeout u novom ruhu - veći, bolji, brži, lepši - čak iako su ga pravili drugi ljudi.

Da, iza ove igre stoje novi ljudi pod imenom Studio Liverpool. I odmah da smo raščistili eventualne nedoumice i rasprišli brige - Liverpooliani su odradili dobar posao. Sav šmek koji je učinio Wipeout toliko popularnim je tu. U količinama dovoljnim da pretekne.

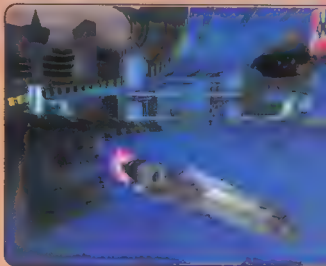
"Zaplet" je valjda jasan: pilotiraćete najmodernijim trkačko-borbenim vozilima budućnosti (modernim čak i za tu budućnost) u cilju da svima покажете ko je

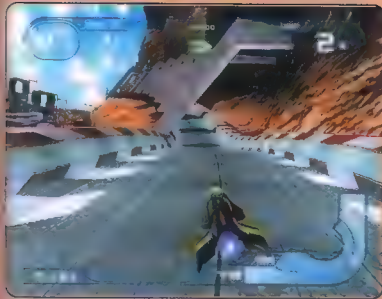


TATA Svi bi u ovom slučaju bili: kompjuter i PS2 i/ili još tri vaša druga. Malo li je? Što se tiče mestogodađanja, u igri postoji sedam celina tj. staza, s tim što su to stvarni lokacije na kojima se nalaze po tri staze. Naravno, samo su vanjske tri lokacije otvorene na početku, svaka po jednom stazom. Kako napredujete kroz igru i ostvarujete sve bolje rezultate u svim mogućim režimima (tj. modovima - o njima nešto kasnije), igra će vam otkrivati gomilu raznih čuda, veselja i novotarija: nova oružja, likove, vozila i, naravno, staze. A na stazama ćete nešto morati da saznate i sami: na svakoj postoje sakrivene prečice i dodatne deonice koje se mogu razotkriti upućavanjem okoliša. Ali... ko će se još time baktati, kada hoće da MI POGLUDI GLAVA već samo od trkanja po ovim "normalnim" stazama, bez prečica i tajnih delova? Ko još ima re-

fleksu i žive da upućava okoštinu ne bi li našao prečicu? ALOOO, ljudi? Pa vi stvarno hoćete da obolimo od epilepsije? Wipeout Fusion nudi nekoliko standardnih režima i još nekoliko novih fora: tu je stara dobra arkada tj. vožnja po samo jednoj stazi bez nekih višeg cilja; zatim se možete oprobati u challenge modu, u kome vam jedna od tri velike korporacije za proizvodnju letelica/naoružanja nudi da isprobate njena najnovija dostignuća, ali samo ako ispunite kriterijume tj. uspešno odradite "izazov" koji je pred vama - postoji nekoliko vrsta

kao što su race challenge i time challenge, sa uključenim oružjima i bez njih. Pored ovih opcija, tu je i Liga (koja bi bila najslabija nekoj kampanji). Vozite se kroz razne staze u cilju slave i zarade. Na kraju vas čeka u Time Trial tj. trka s vremenom i Zone režim... koji bi mogao da ostane iznenađenje





lomanski, a iscrthane perfekt-
no. Realnost je očigledno i
najzad potpuno bačena niz ri-
jeku - nemojte me razumeti po-
grešno. Sve to izgleda super, ono
što je zamišljeno da liči na kamen liči
na kamen, nebo je divno, teksture detalj-
ne... Ali, sve je dizajnirano više kao neki cr-
tač nego kao reminiscencija na stvarnost. I tako
treba da bude.

Zvuk i muzika? Pa, i to je ostalo na standardnom
visokom nivou. Što se zvuka tiče, sve zvuči, nije
da ne zvuči

- brodovi

eksp-ludi-
raju, mašine urlaju,
oružja štekću, a kom-
pjuter-ženskinja vas
sve vreme izveštava o
stanju stvari... Sve to
prati techno, tečno,
sve do zore... I to ka-
kav techno! Ecid/

Potrudite se i otključajte ga sami da biste saznali šta on krije!
Dobro, priznajem, nisam uspeo da ga otključam... Ipak mi
jedni tekstosipi dobijemo uvek manje od nedelju dana da
odigramo i opišemo sve igre, nademo vesti, napišemo nešto
za stalne rubrike, zadovoljimo urednika (na razne načine: s
kožnim maskama i bez njih) i pokušamo da vodimo norma-
lan život

Ali, kome treba normalan život kada je tu Wipeout Fusion?

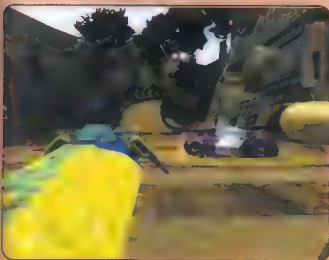
Da li sam pomenuo
da je moguće birati
pilota koga ćete
grabiti, što daje do-
datnu motivaciju u
riđu identifikacije s
nekom ličnošću koja
sedi u tom futuri-
stičkom sokočalu
što juri preko 1500
km na sat? Na
pauzama imate izbor
od samo dvojice ne-
ma, ali igra
zbečava još likova
Dno što je oduvek
bilo divno kod
Wipeout-a jeste
onaj princip kontro-
la: levo-desno, gas,
pucanje, vazdušne kočnice i šta-da-ti-ričam. Što bi rekli
stručnjaci: lak za shvatiti, težak za savladati. Možda se u to-
me i krije tajna igrivosti, pogotovo kada je Wipeout Fusion u
pitanju. A sada da predemo na "tehnikacije" ...

Grafika je... onakva kakvom je zamišljate. To je to: Wipeout
na PS2 i reći više nema. Staze su osmišljene detaljno i mega-



trens/ludaja! Lično nisam poznao-
lave ove vrste ušne razbibrige, ali umem
da prepoznam dobar techno kada ga
čujem. A znam i ko je Luke Slater
(tvorac najbolje od svih 16 stvran koje
ćete slušati tokom igre). Stvar koju
ćete slušati tokom trke možete me-
njati prostim pritiskom na Start, a
možete i da napravite playlist-u pre
nego što uđete u trku. Kao i Rez, ovo

vam je igra koja bi trebalo da se pušta na žurkama preko vi-
deo bima i ne treba vam druga muzika pored one iz igre
Osim što je igra možda malinko teška za početnike (auuuu, ala
je brzooooooooo - ja sam li ginuo na pola ili bivao prvi - sva-
ki 5. put otprilike), Wipeout Fusion vam prosto ne da da pu-
stite džojped - dok se trkate morate se koncentrisati samo na
ono što vam se događa pred očima, a kada završite, hteli bi-
ste još! I to vam kaže čovek koji ne igra često trkačke igre
Ali, Wipeout Fusion je toliko više od proste trkačke igre. Šta
reći za kraj, osim poručiti momcima iz Liverpool-a: YOU
WILL NEVER WALK ALONE!!!!



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
5.0	4.5	4.5	5.0	



Miljan Lakić

Tokyo Xtreme Racer Zero



Igra je port ili prostije rečeno prerada Dreamcast verzije, ali u ovoj varijanti imamo nove "feature" kao što je kompatibilnost sa USB racing kontrolerima (volanima, volaninima...), više opcija za sređivanje "frizure" automobilima i tako sve počinje od car shopa, gde su mašine podeljene prema kubikaži (a vi to čitajte - prema ceni). Tri kategorije A, B, C, a u svakoj autiči drastično variraju po ceni. Početna suma je 15 tisuća, tako da od 16 mašina koje se nude na startu u A kategoriji - vi možete kupiti jednu. Kad već birate auto obratite pažnju na kratak komentar koji se skroluje ispod, jer je vrlo "stručan i koristan". Licenci nema, jer nisu kupljene, a nisu kupljene jer nije bilo para. I zato se automobilu zovu Type RTZQ 8 i sl. Ali ako nije bilo para ne znači da nije bilo ideja - bar su one besplatne. Igra sadrži nekoliko (ču nekoliko, nije nego oho) ideja koje do sad nisu sprovedene u igrama, a za njihovu realizaciju nisu potrebna sredstva već samo volja i malo više vremena nego inače. Samo jedan od tih detalja, je recimo, mogućnost izbora natpisa na tablicama. Sledeća etapa je izbor moda igranja, a mi ćemo se posvetiti Quest modu koji je okosnica igre.

Kako navesti druge vozače da se trkaju sa vama?

Vozim se ja tako po Tokiju (mada se malo šta može videti od te varoši sem auto puteva i tunela) koji je ne znam iz kog razloga dosta slab osetljiv (prvo sam posumnjao da nisam slučajno smanjio kontrast na TV-u, a onda opet ne bi rekao ni da su u pitanju neka planska isključenja snabdevanja električnom energijom, a onda mi je sinulo - SRBIJA DO TOKIJA, SRBIJA DO TOKIJA, SRBIJA...) u mojoj novokupljenoj lutju makini - autentičnoj replici Toyote Celice GT Four i bražim nekoga ko ima dovoljno srca da mi stane na crtu. I taman sam uočio smehića u CRX-u sa markerom (koji označava da je u raspoloženoj za brz dir po dugra) kad se na ekranu ispiše WANDERER. TO MI RECI, sad će momak da shvati da je ZALUTAO u svet kraljeva brzine! Okrenem ja "Celikine" kotače ka luseru, i intenzivnim abandomom mu privučem pažnju. Tu igra prelazi u ložački mod gde kamera kruži oko nas, tenzija raste, kad niotkuda BATTLE CANCELLED natpis na ekranu.

Šta to bi sad? Lagano je patetični "ganster" smatrao da ja nisam dovoljno BRZ za njega, valjda misli da je neki tvrdi oraj. Valjda ga to što je on LUTALICA čini mnogo brzim. I tako, smešni ni posle ubeđivanja čukanjem, makazicama i vožnjom sa dugim svetlima neposredno iza njega NIJE smeo da se potrkla sa mnom. Na kraju sam i ja odustao, rekoh sebi, možda čovek ne voli da gubi, pa sam nastavio potragu za budućim pacijentom.

AHA, evo ga, jeste da dečko vozi neku kantu, ali makar da njega preslišam da mi ne propadne dan. Ovaj je prihvatio trku tek što sam zatrubio, i opet leđa kadar, TENZIJA, adrenalina, i IDEMO!!! Pedal to the metal, sad će maca na vratu...

SVUUUU!!! Kad je kanta fujknula pored moje "mrgodne" makine, brrratee. A skala u gornjem delu ekrana rapidno pada, ali na NJEGOVOJ strani. Ja udni po gasu (sada evo imam jedan lepi, plavi tet u obliku X-a na palcu), ali ništa ne vredi, ona đunta mi odmiče, a ja vozim kao da sam PARKIRAM, i to u rikverc. I plop, na ekranu se pojavio vrlo nesimpatičan natpis "You loser!". I to sve sa mnom znakom uzvikivanja. Pa oni se to MENI podsmevajul ili... možda... možda bi trebalo da počnem od malo slabijih protivnika... Pa ne znam...

Da probam tako? Ništa onda, idemo iz početka. Prvo zakazujemo posetu PARTS SHOP-u. Hitro je potrebno povećanje snage. Ajd da probamo sa trkački auspusi... Opa, tridesetak konjika razlike, to mi se svidelo. Dobro za ove radikalne zahvate na motoru sada se nema sredstava, kasnije, kasnije... Ajmo dalje, da malo podesimo balans kočnica. Znači, što veća sila kočenja na zadnjim točkovima, lepo su mi ljudi nagovestili da je auto sklon understeengu prilikom kupovine. I da, oču

bolju osetljivost na komande pravca i gasa, OK, sad je i to u redu. A da malo skratimo oprugice? Hmm, opcija ride height nije dostupna? A i to se plaća? I to ćemo kasnije onda. Cekaj, kakve su ovo keršme nalepnice? Fast and Furious? Pa zar to nije onaj film? TO! Oču lh. Uhh, kako je ovo simpa STANI tu, šta je ovo? NE! Ne mogu da verujem! Mogu da stavim različite spoljere, da maskiram prednje farove, da menjam masku hladnjaka, da menjam haubu, da nabudžim rubove, pa ove je neverovatno! I ladno mogu da menjam zvuk sirene... E sad ste me O D U Š E V I L I I I I I Svaka čast, momci



Ime: Tokyo Xtreme Racer Zero
Izrazak: Ceeve
Sustem: PAL
Zbirka: Voljaja
PlayStation 2

ovih detalja se još niko nije setio! Ili ako jeste nije ih imple-
mentirao. Ajmo sada back on the street

Par sati kasnije...

Dpa, koga to moje oči vide? Da to nije onaj LUTALICA u
DRX-u? Pa dođi k čici sada macane. . Vidl, vidl, sada želi da
m se suprotstavi. Hehehehe, sad će biti Krcko Orašić

DPRZ2222222!

ROU WIN!

Eta hvala. Znam ja da sam KVALITETAN! Kako? I pare?
Može, može, prihvaću, čisto zbog onoga što je mislio da je
mnogo brz

Može daj, niko nam ništa ne može

Može to je bio samo jedan od ukupno 387 (slovima tri stotine i
šamdeset sedam) ganstera-trkača u igri, plus neki koji se ot-
ključavaju (mada kakvi su i treba da ostanu pod ključem)
Može, dug je put do apsolutne dominacije tokijskim drumo-
vima, stazama i bogazama. Ako ste jedan od zaljubljenika u
trke i budjenje automobila, ovu igru morate ZAVRTITI u
trku (ili komšijskoj, ili kumovoj ili klupskoj) dvojci

Može kraj jedan detalj iz bogate scene beogradskog vrućeg as-
falta

Može - neko veće, vraćam se ja iz Bonusa negde oko dva ujutru



Može cu moram i ja da izađem sa posla ranije ponekad i pre-
titi m Bulkiš kod Liona. Scena sledeća - Yugo (nasviran i na-
muntan BOGATO) u levoj traci i Golf kešiga u raspadajućem
stavljaju delove po putu) stanju u desnoj traci, i hladno šofer
Može keca turira, a pozadi izlazi dim, ulje i nebitni delovi mo-
toru sa unutrašnje-spoljašnjim sagorevanjem. I sad oni kao
želaju semafor kao znak da startuju (a možda i ne)

Moženo je prešlo u žuto, trenutak je dugo trajao, a onda
Može ga pokazuje znatno veći obrtni moment od jugiča, pa je
Može plać (čelavih) guma, prosto seo na zadnje točkove i u (ra-
dnoaktivnom) oblaku dima isekao jugonju i odjurio dalje kao
Može e gliser. A ja sam se prevrnuo smejući se našim uličnim tr-
kačima. Mada da ne grešimo dušu, imamo i ml konje za tr-
ku, samo su nešto kratko trimovani. Bezbroj je razloga za
smeh kada je vožnja u pitanju, a posebno polaganje vo-
zskog ispita zato želim u medijima čestitam položeni vozački
test Brana-Sanu, a takođe želim Steni da mi već u sledećem



broju pruži priliku da i njega pohvalim na isti način

A za kraj jedna pouka. Kad se sledeći put nađete za volanom
pravog auta, vi ipak vežite pojas, i dajte migavac kad
skrećete, jer biće skupa kazna ako nećete



Teleport

Templini
pristup internetu
se manje od
44 din/mini

DO INTERNETA ZA 60 SEKUNDI

- bez otvaranja naloga
- bez podešavanja
- bez uplate internet vremena*
- bez "krađe" vašeg vremena
- besplatan e-mail
- uvek slobodne linije
- tehnička podrška

Treba voditi računa i o tome da je u cenu vremena koje provedete
na internetu uključena i cena telefonskih impulsa. U idealnom slučaju
je cena impulsa 5/10 din sot (jeftinija/skuplja tarifa) Ukoliko poziv
nije lokalni, cene su znatno veće kada koristite standardni način
pristupa internetu. Koristeći naš servis, plaćate samo navedenu
cenu u koju su uključeni i telefonski impulsi. Ovakav način pristupa
vam može biti jeftiniji ako pristupate iz šire okolice grada
(telefoni koji počinju sa 8).

041/55-22-22

username: **teleport**

password: **net**

www.teleportgroup.net

*utrošeno vreme se obračunava preko telefonskog računa (0,73 din/min u jeftinijoj
tarifi, 1,5-17h i 21-07h, u skupoj tarifi cene su dvostruko veće).



Uroš Tomic

Wizardry

Tale Of The Forsaken Land



Neverovatan slučaj velike zbuđenosti - ja mislim da je to verodostojan iskaz koji u potpunosti može objasniti moju prvu reakciju na ovu igru. Imam i svedoke, ali neću da ih pominjem kako ne bih narušavao novu politiku kuće koja mi u potpunosti zabranjuje da u tekstove umećem sopstvene memoare, te podatke o svojim frustracijama i medicinskim nalazima, kao i činjenice vezane za moje psihofizičke zavisnosti o žena-ma, stimu... ahem, dakle igra... Subota je uveče, iskrak. ste se iz svog doma (stračare pune propuha i paučine) i stigli do obližnjeg gradića na šaku razgovora i BURE alkohola. Baš kada ste stigli, svi pričaju o velikom FLEŠU (a ja veravam rukovod-



stvo da ja NISAM KRIV!!!! Tako počinje igra. Niti sam lagao niti sam prevano, programeri su alkoholičari i drogeraši, a ne ja... prim.aut) nakon čega se otvorila mračna tamnica u neposrednoj blizini grada i kako, pošto društveni život nije bogzna šta od kako fliperana ne radi, svi ratnici silaze u nju radi razonode. Mislim, subota je uveče, a nema gde da se šamara fliper, NA ŠTA TO LIČI? 'Ajmo u tamnicu... Da, zaboravio sam da vam pomenem, dve reči koje će ovu

igru najlakše opisati su nesumnjivo - old school. Baš zato sam na početku izlaganja i napisao da sam zbunjen jer ovako nešto na "dvojci" nisam očekivao ni u snovima. Počevši od toga da ne postoji intro (makar ne aktivni) već samo uvodna

priča koja i nije previše detaljna, rukom crtane pozadine koje iskravaju mestimično, a koje doprinose već pomenutom izgledu drevnosti, sistem otvaranja tamnica i sakupljanja predmeta, te bha pozadinska muzika u "mračim te" fazonu, sve to izaziva neki osećaj melanholije i nostalgije.

Mnogi će najverovatnije smatrati igru odbojnom ili nedorađenom zbog krajnje jednostavnog sistema igranja i možda utiska nedovršenosti (igra kao da pati od pomaganja GRAFIKE), ali svaki hard-kor ljubitelj FRP-a će posle nekog vremena uhvatiti samog sebe u želji da produži igranje još neko vreme. Pored "stare šminke", interesantne priče i 2D likova s kojima se upoznate konstantno, tu je i si-

stem empatije između likova, koji se najlakše može uočiti u Allied Actions-ima. Naime, kada se likovi malo duže "zabije" međusobno u ekpi, posle nekog vremena ispoljavaju naklonost ka zajedničkim akcijama u borbi, koje mogu prouzrokovati ozbiljna oštećenja neprijateljskih kranjima, ekstremneta, vitalnih organa i kičmenih stubova. Što ih likovi više praktikuju (akcije), to postaju efikasniji u izvedbi istih jer više veruju jedni drugima. Likovi napreduju po principu "koljem po tamnici, pa kad odremam na propisanom mestu u gradu,



1. Igrač
Memorijška kartica
216 KB
Vibracija

Wizardry: Tales of the Forsaken Land

Izdavač:
Sistem:
Žanr:

Atlus
NTSC
RPG



Samog početka (koboldi, goblini, harpazi, sluzavci, divlje žene-mačke...), svi su vidljivi u tamnicama i mnogi se od njih mogu jednostavno zaobići u hodu. Kada se s njima sukobite, obično će posle sukoba (koji ste naravno VI dobili) iza spodoba ostati kovčeg koji je gotovo uvek otključan. Ako se desi da je zaključan (ili da ste ga našli zaključanog, nevezano za sukob s neprijateljima), startuje se "sekvencu tapkanja", kako ja to volim da nazovem - za propisano vreme istapkat kombinaciju dugmića. Ako vam to pođe za rukom (a NEMA ŠANSE da omanete), dobićete ono što je unutra (što je, složićete se, i logično).

Imajući u vidu da je ovo tipičan primer vaskrsnuća, rimejk davno "prevaziđenog" žanra, još uvek ne znam da li će privući vašu pažnju u istoj meri kao što je privukao moju. Pateći od velike igrivosti i od jednostavnog sistema, te obogaćen prosečnim efektima i više nego prosečnom (manje nego sa-



stanem mudriji, jači i pet centimetara viši" Najveći "sloš" je ipak to što se likovi koje kontrolirate UOPŠTE ne vide kada počne borba, samo tu i tamo sevne oružje po lobanji i je to.

To nas vodi u grad gde se kunta i napreduje, kupuje i prodaje, mučakaju magije uz pomoć predmeta nađenih u podrumu, negrutuju likovi i uzimaju quest-ovi. E, u gradu možete da gradite sve što ste pročitali u prošloj rečenici, a opet NE MOŽETE da se vidite. Možete i iz mrtvih da se dižete, da se dižete, da se oslobađate kletava i magija, da učite napade, da razaznate oklop i oružje i isto da identifikujete (za cifru - dakako) - ALI NE MOŽETE da se vidite i to je to. Doduše, likove

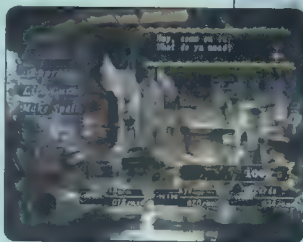
koji upadaju u ekipu vidite, ali su svi predstavljani dvodimenzionalno i mrmačno. Prvi kojeg primite u ekipu je nindža (što je pomalo konfuzno jer na početku birate da li želite da budete čovek, vile, mag, nobit, šta će nindža, Bog ga zna) koji je poželjevo iskustvo brzo smrtno i prebrzo da funkcioniše kao savršen ratnik.

Drugi je ratnik koji je izbačen iz ekipe jer je pomagao članu umesto da se usredsredi na zadatak. Dok im budete pomagati da prebrode ove frustracije, načinite ih delom ekipe i zamislite kako i vi sami njima izgledate, baš zato što ne možete da se vidite...

...to se svih ostalih neprijatelja tiče, osim što su raznovrsni od



vršenom) muzikom, cenim da predstavlja osveženje na tržištu (ma kako ovo kontroverzno zvučalo) i da bi svaki ozbiljni "ljubilac" avanture i kljanja ili igara iz fazona Dragon Quest ili Phantasy Star morao da je priključi svojoj zbirci. A vi sad vidite šta ćete i kako ćete. ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	3.5	3.5	4.0	

Kako se pretplatiti na **boNus**?



- 400 din** 3 broja
(+ 1 CD po izboru)
- 825 din** 6 brojeva
(+ 2 CD-a po izboru)
- 1.650 din** 12 brojeva
(+ 4 CD-a po izboru)

Ime i prezime: **Petar Petrović**
 Adresa: **UL. Beogradska br. 25**
 Grad: **11000 Beograd**
 Broj računa: **825.00**
 Naziv računa: **Osmatrodvadesetpetinara**
 Broj računa: **BONUS, Polaznici Feb 22**
 Broj računa: **11050 Beograd 22**
 Datum: **21-26**
 Potpis: **Potpisite me sledeće CD-ove**

Popunite **POŠTANSKU UPUTNICU**, unesite željeni iznos pretplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na šalteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioske, i bez daljih PTT troškova,

Eto kako!

Uputnicu možete nabaviti u svakoj pošti!

Telefoni redakcije: **011/340 77 12, 340 77 36**

DARK ALLIANCE

Mračna koalicija
hehehe

1-2 igrača

Vibracija

Analogni kontroler

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Igra: Izdavač: Interplay
Sistem: NTSC
Zanim: RPGPS2
PlayStation 2

Ponekad je dovoljno samo dodati malo novog začina da i staro je lo bude ponovo atraktivno kao nekad. Ovde je u pitanju dobro poznata poslastica tipa dungeon hack ili t'ak nje po podrumima. Reč je o "svečki"

komadn bleda sa PC-ja koji se prebacilo svojim kvalitetom. Da, istina je, konzolaši moji, ina dobili igrači koji su, ali kao što je i bilo očekivano, igra je prenesena na "dvoiku", ali nije u pitanju samo jednostavan port, nego da je jednostavno uraditi ga...), već se radi o kompletno prenovljenom kvalitetu koji nosi i potpuno novi sloj - Dark Alliance.

Prva, uočljivo odabranu igru za jednog igrača (da li: bilo o ovome kasnije), dobile priliku da izaberu jedan od tri lika od kojih svaki ima posebne karakteristike i izgled - human archer, dwarf fighter i elfen sorcerer. Najbolji izbor za početnika je dwarf fighter jer je MNOGO JAK u ranoj borbi pa ne zahteva ovladavanje dodatnim veštinama ("brojanje magije" ili odpinjanje strelica), barem na lakšim nivoima igre. Međutim, moj izbor je pao na elficu (kao...), a pre nego što nastavim, evo male digresije: Ovde bih želeo da kažem da je bilo i nemogu da neka igra fosim pljačkašice grobnice i uhvati bar deo vatre i šavna koji krani devojke nalihi krajeva. Ne samo da je junakinja izvesena u dobru VRUĆU garderobicu (shvatite koliko vasu kad budete poželili da joj promenite armor, jer da biste joj oluđili novu, prethodno joj morate skinuti staru) - znači, em ona živa, em tako prirodno šarmantna i jezičava i nalihi i pre to izgleda u suljucima da pri čemu ne stani ni minut - em šarmom obasipa. Na Robina 'Uda (strelčara) nememo krošiti previše reči, neka ostane na tome da je

on prelazna varijanta između ne-
trasta i šarmerke.

Kao BITAN dodatak gameplay-u imamo opciju multiplayer. Jeste, kamaradi moji, igru mogu igrati dva igrača ISTOVREMENO.

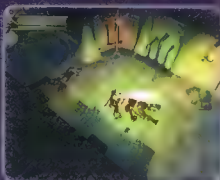
NO, pri čemu možete uneti malo fakičkih postavki.

Evo namu da jedan (od vas) odabere "visokog" a drugi "karmelicu", pa oni iskusno "Iskoriste" jedno drugo tako da pokriju jedno drugom mane a istaknu vrline, tj. gumite onog koj-
nije pio meko-



...a u nekoj lepotici iz pozadine uvek strasno izgleda. Način igre i kombinacija je uopšte osrednja na ovom. Ali, imade na prvi pogled izgleda da igrači i likovi imaju nešto više od obične igre - ali to je samo...

ka Mračne alijanse nema u dvostruko većem broju (kao što bi se očekivalo) - ovom modu - što bi trebalo da znači da ćete im brojno stanje duplo brže i lakše smanjivati, radi





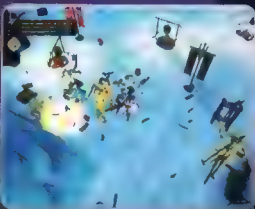
koji su, kao što smo

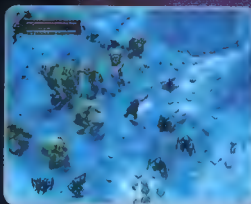
Teleportation gate
jer se igra tada blo-
kira jer traži podat-
ke kojih nema tj. ne
možete prosto da
ubacite sledeći disk

pa će vam doći glave.

Zaplet ili Priča o Baldurovom kapidžetu - Akt prvi

Za upravljačem





da neko radi za vas.



ponovo uz napomenu da morate imati dijamant. Kad smo već kod raznovrsnosti, moram pomenim jednu magiju koja mi se posebno svidela - Mordenkainen's Sword Ill. Mordenkainenova mačuga - što mu dođe nešto kao portabl mini šibadžija (ne, nije tuljapak, nevidljiv je - samo se mač vidi) s mačem koji ide okolo i u određenom vremenskom toku lupeta po lošima. Steta koju nanosi i nije slična, ali mnogo mi se dopada ceo taj doživljaj

Quest je... pa ti, može se skrenuti na izvišnje malo sporednijih zadataka. Uglavnom treba satirati horde neprijatelja koji solidno variraju od nivoa do nivoa. Na početku, tu su već pomenuti pacovi, pa mali pogani koboldi, pa raznorazni nemrtvi i nečivi, pa njihove polutke (dešava se da prepolovite nemrtvog, pa da vas onda napada samo njegova gornja polovina), pa neke ljute mede, lije



GOSTA

ne nabraja mi se više.

... projektila... sledica po energiju, padajući platformi i s

voda što je mokra.

Znači, 2 hleba, 2 mleka, 4 CD BGDA i Fanta(zija).



Kako da nabavite neki od starih brojeva?



boNUS-a

Iskoristite možda poslednju šansu za da nabavite neki od propuštenih brojeva. Starih brojeva je sve manje i uskoro više nećete moći da naručite brojeve 2, 3 i 7!

Nabavite komplet brojeva 2-7 i ceni od samo

330 dinara
Ptt troškovi

KOMPLET od 2-10 broja je samo 530 dinara + PTT!

Telefoni redakcije:

011/340 77 12, 340 77 36



Igor Simić



Vizuelno predstavljanje igara
gledajte na TV
TV METROPOLIS
18:50, 14:50,
18:50, 22:45 ...

Nismo stigli ni da se naigramo "starog" Winning Eleven-a u kome smo po prvi put mogli da uživamo u majstorijama fudbalera koji nisu reprezentativci, a ni članovi J (Džep) lige, a već je stigla nova verzija najgiranije sportske igre u protekle 6 godine. Pojavljivanjem hakovane verzije Winning Eleven-a, "Japanac" je za veoma kratko vreme stekao poklonike u širokim narodnim masama, prvenstveno zbog toga što je igraćima širom sveta pružio šansu da ovog puta budu u ulozi najvećih svetskih KLUBOVA. Doduše, bilo je toga i ranije - Master liga, ali ovoga puta zadovoljeni smo bili i mi koji ne želimo samo velikane, već oduvek želimo da se u svetu virtuelnog fudbala i sporta upotrebimo sa "malim" ekipama (ne znam odakle taj osećaj gnušanja prema komercijalnim igrama, ali znam da ga imam celog života). I, naravno, posle ogromnog uspeha Winning-a u klupskoj verziji, pojavila se i klupska verzija ISS Pro senjala. Nije, dakle, u pitanju novi fudbal, već je stari samo malčice izmenjen, ali taman toliko da nam razlog da ga bespoštedno igramo, igramo i igramo - brojeći svoje slobodno vreme i nerge najdražih (Ma, sigurno vam se desila bar jedna situacija u kojoj su vam "zamerili" što toliko vremena provodite igrajući se, a ne radeći). ISS Pro 2 Club Edition možda je i pomalo nepravedno odmah zamenio malo kvalitetniji WE (Ovo kvalitetniji je subjektivno mišljenje, naravno), ali mislim da se nikada nije desilo da jedna igra ovako brzo postane igračka svakodnevnica. Oko prelaska sa Fife na ISS rasprava je trajala mesecima, prelazak sa ISS 2 na WE 2001 trajao je nekoliko dana, a sa WE 2001 na Club Edition nekoliko minuta. Bilo je dovoljno da kažem: "Momci, stigao je!" i od tada se Club Edition igra kao da je to nešto toliko normalno da nema potrebe da o tome pričamo!

Club Edition nam donosi novu vrstu uzbuđenja - Ligu šampiona! Nešto što ranije nije bilo moguće napraviti jer takav sistem takmičenja nije bio "predviđen" od strane Konamijeva, ali ovoga puta je glavni i najbolji deo igre. Kao i uvek, ima malo ALI (ne, ne mislim na Muhameda ha, ha, ha). Bilo bi mnogo bolje da su se bar malo trudili i sprečili timove iz "ostatka sveta" da učestvuju u Ligi EVROPSKIH šampiona, ali to su jedne stavke koja će biti popravljena u sledećem nastavku. Svi transferi su obavljani što se tiče samog game-playa, postoje one sitne promene koje su neizbežne. Igrači se više ne kreću po inerciji u odbrani (nema kompjuterske odbrane u kojoj je dovoljno

ponekad samo držati X). Nekako je sada mnogo zahvalnije kontrolisanje igrača odbrane jer je semi-auto prebacivanje targa (ona brojka koja se nalazi iznad igrača kojeg kontrolišete) ovoga puta za delić sekunde brže i igrača koji prima loptu je moguće kontrolisati i dok ne primi loptu prilikom dodavanja saigrača izvedenog tasterom X (znate ono što je veoma znalo da nervira kada igrač čeka loptu)! Možda nisam objektivna kada kažem da je izvođenje slobodnih udaraca sada malo teže što majstorima omogućava da protivnike "odrade" finesama, a to i jeste bio cilj. Da, golmani su nekako više "mačkasti", ali još uvek im se dešava da primaju one gluuuupe golove po zemlji kada ne reaguju ni nogom, a ni rukom... Uz opasku da je sramota što u celoj igri postoje samo 4 vanevropska tima (River Plata, Boca Juniors, Palmeiras i Vasko de Gama) i da bi bilo mnogo interesantnije igrati i sa ekipama iz Meksika, Urugvaja, Japana, Koreje, JUGOSLAVIJE, još ću samo reći i to da Ligu šampiona treba svaki put igrati mnoooogo ozbiljno. Priča sledi: Dobro veče, poštovani ljubitelji fudbala u Jugoslaviji (zamislite glas Milojka Pantića). Večeras smo na stadionu Đužepe Meaca gde će PRVU utakmicu Lige šampiona u ISS Club Edition-u odigrati Milan i senzacionalni učesnik koji je prošao kvalifikacije izbacivši Benfiku - londonski Vest Hem Junajted (šta mislite, u kojoj ekipi igra kolega Simić?). Petnaesti minut meča, slobodan udarac sa dvadesetak metara, lopti se približava Paolo Di Kanio, iliii... Gooooo! Prava mala majstorija "desetke" Vest Hema... Krajnji rezultat 0-11 Drugo kolo... Na stadionu Dele Alpi u Tonnu snažni Juventus dočekuje veliko iznenađenje prvog kola, Vest Hem... Presing Juventusa od prvog minuta, pomalo bojažljiv početak momaka iz Londona... Pri rezultatu 1-1 u osamdesetom minutu slobodan udarac za Vest Hem, lopti prilazi Di Kanio iliii... Pravi projektil! Krajnji rezultat 1-2 i... ostao je još samo meč protiv Arsenala.

I tako smo DEVETIM golom Paola Di Kanija u finalu Lige šampiona dobili novog senzacionalnog vladara u evropskom fudbalu - Vest Ham United!!! Pogledajte - slike govore same za sebe.!!!



boNus



Miloš Marković

Vizuelno predstavljanje igara gledajte

na TV  u 10:50, 14:50, 18:50 ...

E.T.

THE EXTRA-TERRESTRIAL MULTIPLANETARY MISSION

ET. Dva slova, dve reči. Extra Terrestrial. Igra primamljivog naziva i ništa više. Igra najviše podseća na Namco-v hit Pacman 3D, s tim što pogled nije iz trećeg lica već nekako izometrijski s kamerom fokusiranom pod nekim čudnim uglom. U pitanju je kugličko-platfomska igra koja je delimično uspeła da iskombinuje ova dva žanra.

Uloga malog vampa-lajca ET-a jeste da dođe do svoje susedice koja se pokupila i zajedno s njim srušila na

zemlju kroz nekoliko lavina. Na ovaj način se koristeći svoje moći. Pri tome se ponaša kao u Pacmanu, već se može pomoću biljaka i predmeta koje mu neko pogodi da ih odbaci. Igra se može i putati i retrobiti. Igra se razvija u poznatiji i u samom kraju kada se junak ima izbor učiniti. Igra ima gura predmeta koje se mogu koristiti. Wally i njegovi prijatelji postaje zanimljiviji i igra, po-



boja koja para oči. Dizajneri ili nisu bili trezni ili jednostavno nemaju ideja kako igra treba da izgleda. U igri nećete naći ni na jednom drugom podlogu osim trave ili betona. Povremeno se može primetiti tu i tamo po koji žbun, ali brateee... U prilog atmosferi igre mogao bih da citiram svog brata koji je rekao: "Miloše izvadi ovu igru nemoj da zoveš Jaser". Ukoliko tražite bilo kakav vid zabave u ovoj igri, onda ste promašili planetu, ovaj igru.

Medutim, secam se ja raspodele igara za prošli broj

(pa to je ET-jevski onim, ali kada pritisnete dugme za trčanje, on će mahati rukama iznad glave i pokazivati tri prsta (toliko ih ima na ruci), govoreći Srbija, Srbija, Srbija, naravno. Steta je što je ovaj lik iz filma dobio ovako lošu igru. Ukoliko imate najmanje pored sebe kojima je važno da se nešto na TV-u pomera, onda im iznajmite igru na jedan dan da se uvere da "ni je zlatno sve što sjaja".



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
			
3.0	2.0	1.5	2.5



Ime: ET
Izdavač: NewKidCo
Sistem: NTSC
Žanr: 3D Platforma



TAXI 2

Miroslav Đorđević



Vizuelno predstavljamo igru
gledajte na TV



10:50, 14:50,
18:50, 22:45 ...



Na početku moram da se izvinim kolegi Tomiću zato što koristim njegovo ekskluzivno pravo da se jedna igra ovako bezlušno ispije. Ovog puta za to zaista imam dobar razlog jer je Taxi 2 SIGURNO NAJVEĆI PROMASAJ 2002. (znam, znam da je tek februar, ali iznerviran sam, šta ćete...). Ova igra je obrazac i uzor kako ne treba praviti video igre.

Pre nekog vremena sam opisivao verziju Taksija 2 za Dreamcast i tada sam rekao da dobitna igra izgleda kao da je za PlayStation. Sada, kada opisujem verziju za PS, mogu slobodno da kažem da su na Segi Megi pojedina ostvarenja izgledala bolje (ni Komodor nije mnogo daleko) Uh, prosto ne znam odakle ka krenem. Da li od grafike (ako se taj termin može upotrebiti za ove kocke na ekranu.), ili od igrivosti ili od uhhhhhhh.. SVEGA!!! Počevši od tri umobolna tona koji se vrte u meniju u obliku neandertalske melodije koja udara direktno u glavu, pa do grafike koja je na nivou crteža deteta od pet godina - sve u ovoj igri, ma za ovo se može reći da je igra - ispravna. U OVOM ČUDU je užas, jad, beda, mizerija, Aušvic i stratišta. Počinjem ovakle, posle introa (odlomak iz filma - baš originalno) ponuđena

su vam dva moda - mission i arcade, koji su u stvari potpuno isti. Jedina razlika je u imenima staza (istih staza!!!) i u tome da li ćete na svom putu naleteti na poneka kola. Startujete igru, učitavanje, igra kreće i posle 3 (do 6 u retkim slučajevima) sekundi, sledi reakcija koja se ogleda u vadenju diska i isprobavanju čuvenog japanskog mučenja "Smrt hiljadu rezova" na dobičnom. Grafika je, verujte, bez trunke preterivanja, nešto najgore što se moglo videti u proteklih nekoliko godina (ne računajući Sub Commander, igru koja očajno izgleda, ali zato svim drugim aspektima nadoknđuje lošu vizuelnu komponentu). Kola su potpuno kockasta i uopšte ne pranjaju za podlogu već lebde iznad nje. Kada skreću, ne čine to tako da se prvo pomeri prednji pa zadnji deo, već se cela kola samo premeste koji metar ulevo od-

nosno udesno. Igrivost je užas nad užasima, realističniji osećaj vožnje ćete imati ukoliko uzmete tanjir, sednete u fotelju i vičete brmm, brmm, nego ako igrate ovaj krš.

Moram da privodim kraju, jednostavno ne želim da Taxi 2 zauzme ni centimetar više dragocenog prostora u Bonusu. Vama jedino mogu da kažem da

zaista ne bih ovako pljuvao neko ostvarenje, a da ono to ne zasluuje (čitaoci koji prate moje tekstove znaju da nemam taj običaj). Nadam se da sam vam je dovoljno ogadio da vam ni u snu ne padne na pamet da je igrate (ili, ne daj bože, kupite). To je moj mali doprinos očuvanju mentalnog zdravlja mladih u našoj zemlji (a sada ću da skrkam CD, pa neka mi i odbiju od plate.).

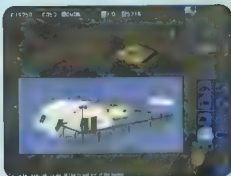


zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
				10%
1.5	0.5	0.5	0.5	

bonus



Miroslav Đorđević



1 igrač

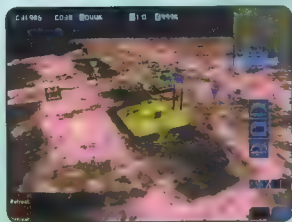
Pred nama je rezultat još jednog pokušaja da se napravi strateška igra za konzolu i on se, kao i gotovo svi prethodni, završava neuspelom. Bez obzira na to što konzole nove generacije po pitanju grafičkih mogućnosti stoje rame uz rame s najnovijim računarima, strategije će, nažalost, ostati rezervisane samo za PC igrače, a razlog za to je isključivo upravljanje – potpuno neizvodljivo bez miša i tastature.

Radnja igre je smeštena u budućnost, tačnije u 2011. godinu, u kojoj pripadnici Ghost terorističke organizacije napadaju državu širom afričkog kontinenta kako bi za sebe pridobili naftna bogatstva. Tome se, normalno, protive Ujedinjene nacije koje šalju svoje plave šlemove da situaciju privedu kontroli. Iza ove ne preterano originalne storije krije se, u 3D ruho odevena, mešavina legendarnog Command&Conquer RED ALERT-a i ništa manje legendarnog Star Craft-a. Posle veoma lepog introa, nalazite se u glavnom meniju koji vam nudi opcije standardne za ovaj tip igara. Tu su dve kampanje, opcije i nezaobilazni skirmish (igranje samo jedne bitke). Prva kampanja je kampanja plavih šlemova, koja obiluje humorom u stilu filma Ima li pilota u avionu (ko je gledao film – sve mu je jasno, ko nije – neka ga odgleda, to je kulturni film), dok je druga (Ghost – The Power of Darkness) znatno ozbiljnija i destruktivnija. Kada konfigurišete igru onako kako vam odgovara (ja vam save-



tujem da u startu smanjite brzinu kretanja kamere za 50% kako bi igra bila koliko-toliko igriva), vreme je da počne borba.

Sve jedinice, kao i objekti, su u potpunosti trodimenzionalne i izgledaju veoma dobro, što se može reći i za podlogu. Sloboda kretanja kamere je potpuna. Možete je vrteti i zumirati koliko hoćete, ali je i pored svega toga igra izuzetno konfuzna i nepregledna. Razlog za to je konstantna dinamičnost na ekranu koja od vas traži da non-stop rotirate kameru za



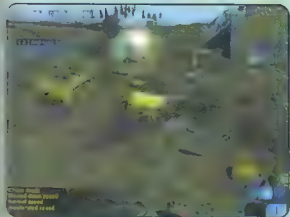
360% kako biste videli ko vas odakle napada, što vam ne ostavlja vremena da upravljate svojim trupama. Igra kao da je pravična za dva čoveka – jedan da kontroliše kameru, a drugi jedinice. Pokazivač (miš, kursor – kako god da vam se svida) se pomera analognom palicom koja je prosto preosejtiva, tako da problem predstavlja i najobičnije selektovanje

neke od vaših građevina. Drugi ogroman minus jeste nenormalno veliki broj komandi, usled čega je navikavanje na igru veoma dug i mučan proces. Svaki taster ima neku funkciju, a pritiskom na L dugme funkcija gornjih tastera se menja (nove četiri komande). Isto se dešava i pritiskom na R (znači još četiri komande), a vrhunac je to što se pritiskom na pomenuta dva dugmeta zajedno dobija još novih komandi (i još četiri aghhhhh!!!!) Sve ovo gorenavedeno čini



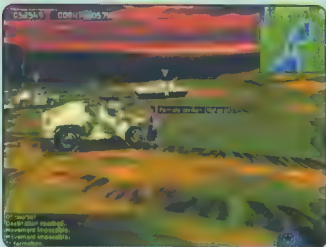
Conflict Zone
Izdavač: Red Storm
Sistem: PAL
NTSC

Dreamcast



Conflict Zone praktično neigrivim ostvarenjem, te su stoga džabe sve te lepo nacrane jedinice. I ovde su, kao u sličnim igrama, prisutne građevine koje proizvode određena vozila odnosno vojnike, kao i utvrđenja i komandni centri - jednom rečju sve ono što smo već sto puta videli. Kada jednom sagradite armiju i krenete u

napad, nastavljaju se problemi. Zahvaljujući bajnim komandama, kliknuti na neprijateljsku kopnenu jedinicu je isto Tantalovim mukama, a o vazdušnim (koje su znatno brže i okretnije) tek da ne govorim. Zatim su tu i grafički bagovi koji se ponekad javljaju u obliku iščekavanja, odnosno docrtavanja jedne bečine vidljivog polja,



kojih dolazi povremeno iz neobjašnjivih razloga. Takođe je prisutna gomila sitnih propusta (npr. pešak se kreće istom brzinom kao džip ili tenk) kojih ima mali milion i njihovo nabiranje bi bilo čisto tračenje prostora. Ionako ste već shvatili o kakvoj je igri ovde reč... Conflict Zone je dobra ideja koja je blago rečeno očajno realizovana. Katastrofalan interfejs i kontrole su samo posledica sirove činjenice da strategije jednostavno nisu za konzolu.



Napomena redakcije

Ovaj komentar je dodan na intervenciju iz redakcije. Zašto i kako? Dakle, kolega Miroslav Đorđević je ovu igru opisao i ocenio onako kako on vidi ovu igru i on stoji imenom i prezimenom iza svog opisa. Ali mi moramo da napomenemo da za ovom igrom postoji velika tražnja i da postoji vrlo pozitivna reakcija na kvalitet ove igre. A pošto smo mi u obavezi da o svakoj igri iznesemo sve moguće podatke tj. da ako je to uopšte moguće damo jedno uopšteno mišljenje smatrali smo da je potrebno da skrenemo čitaocima pažnju na ovaj detalj. Ali konačni sud o svakoj pojedinačnoj igri možete dati samo vi čitaoci.

Servis PSX i PS 2 konzola, održavanje za klubove

SERVIS



PAL i NTSC, ugradnja i prodaja

NEO 4

PAL i NTSC, ugradnja i prodaja

XPLORDER



ACTION REPLAY



DVD REGION 1

Link kablovi, Remote control ..

OPREMA

011/142-159

064/130-10-10

RADNO VREME

PON - PET 10-18

SUBOTOM 10-16

NEDELJOM NE RADIMO



Galeb

Wendy

Every Witch Way



Iako Game Boy Color odavno stoji ispred izlaznih vrata svetske igračke scene, kvalitetne nove igre za ovog vremenskog mališu i dalje pristižu u zadovoljavajućoj količini.

Wendy: Every Witch Way je razvio tim talentovanih programera kuće WayForward

Technologies (pamtimo ih po igrama Xtreme Sports, Sabrina: The Animated Series, WWF Betrayal). Iako svaka njihova igra predstavlja varijaciju jednog istog endžina, sve one odišu sjajnom atmosferom i vrhunskim dizajnom koga se ni sam Nintendo ne bi potideo. Isto važi i za ovu igru koju, iako je prevažhodno namenjena mlađoj publici, ne biste želeli da propustite



stoje i tri dodatna nivoa koje nećete naći u "obogaćenju" GBC verziji. Međutim, umetanjem ketrđiza u GBA nećete biti iznenađeni boljom grafikom i zvukom - igra izgleda potpuno

isto kao u GBC režimu, ali tri dodatna nivoa su ipak - tri dodatna nivoa. U svakom slučaju, ovaj potez može da posluži za primer kako treba praviti dvojne GBC/GBA igre.

Glavni nedostatak igre se ogleda u njenoj kratkoći i lakoći. Nivoi su toliko kratki da se cela igra, sačinjena od 12 nivoa, može preći za svega sat vremena skoncentrisanog igranja u Normal režimu. Na najtežem nivou će vas čekati samo nekoliko protivnika više, što takođe nije dovoljno da "zabiben čorbu" svakom ione iskusnom igraču. Jedini pravi izazov predstavlja GBA nivo po imenu Advance World - tu stvar komplikuje činjenica da život gubite već posle prvog pogotka protivničkog projektila.

U vreme kada mnogi proizvođači prelaze na GBA tržište i sve otvorenije zanemaruju stari dobri GBC, igre kao što je Wendy: Every Witch Way predstavljaju pravi dragulj i omogućavaju mu čestan odlazak u penziju. Zaboravili smo da kažemo da se igra odlikuje sjajnom grafikom i animacijom, kao i paralaksnim skrolom koji se odvija u nekoliko ravni. Uz odličnu igrivost stvoreni su svi preduslovi za sjajnu igru koju svim vlasnicima Game Boy-a od srca preporučujemo. Šteta je, još jednom naglašavamo, što ćete je brzo završiti.

Glavna rola je pripala maloju večitići po imenu Wendy koju često vidimo u crtanim i stripovima o dobrom duhu Casperu. Elem, Wendy je u ovoj igri zakuvala čorbu tako što je otvorila kovčeg s magičnim kamenjem, koje je istog časa poletelo prema lebdećem zamku. Ali ovaj, zamak se srušio na zemlju i kamenje je izgubljeno. Jasno je ko će morati da ga sakupi.

Ono što ovu igru izdvaja iz mora sličnih akcionih platformi jeste originalnost. Izdaleka, igra se uklapa u stereotip jump & shoot platformica, s tim što su programeri u taj sos ubacili i jedan posve novi element - gravitaciju. Jednim pritiskom na taster, Wendy je u stanju da svaku prostoriju obrne naglavačke tako da plafon postane patos i obratno. Naravno, nivoi su dizajnirani tako da ćete svaki čas morati da prevrćete sobe naopako kako biste se probili do izlaza koji vodi na sledeći nivo (ukupno ih je 12, uz 3 bonus deonice). Neki zadaci su jednostavni: na primer, sobu ćete obrnuti kada nađete na red šiljaka koje ne možete da preskočite. S druge strane, biće i trenutaka kada ćete se dobro počestiti po glavi pre nego što "skužite" šta vam je činiti, naročito kada se u priču uključe i neprijatelji koji se različito ponašaju pre i nakon što primnete svoju magiju. Takvo izvođenje uvodi pravu stratejsku komponentu, zahvaljujući kojoj je igra izbegla da bude etiketirana kao "još jedna u nizu".

Igra se može naći i u verziji za Game Boy Advance, gde po-



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	4.0

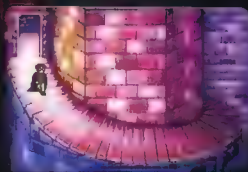
Wendy: Every Witch Way
izdavač: TDK Mediactive
platforma: GBA

GB
color

Harry Potter

AND THE PHILOSOPHER'S STONE

Mihajlo Tešić



...je nešto delićno uspešno da se može nazvati "phenomenon", sva je prilika da će se na ovaj ili onaj način pojaviti i u svetu video igara. Za Harryja Potera se svi mogu slađi da je prevazišao granicu između prostog hita i velike super-maga garantovana zarada. Investicije, nađom, i pored neverovatnog uspeha, ono što stoji u središtu jedne odlično ispričane i lepo naplata priča koje bi trebalo da se dopadnu svakom i svakom to razume i znači biti klinac).

Naravno, posle uspeha knjige, uglavnom sledi film, pa tek onda video igra. To je i ovde bio slučaj: video igre ipak ciljaju na populaciju koja mnogo više odlazi u bioskop i koja, uopšte, više voli nazvakanu vizuelnu verziju od knjige bilo koje vrste. Stoga je i igra Harry Potter and the Sorcerers Stone više zasnovana na filmu nego na knjizi. Srećom, film je prilično zgodno dočarao priču i godinu knjige, pa se od tog odraza vidi i u igri.

U nekoliko (lepo nacrtanih) slika s nešto teksta na početku, nam se predstavljaju neki događaji iz Harijevog života, sve do trenutka kada počinje školska godina u školi Hogwarts, pa i sama igra. Igra će se igrati unutar zamka Hogwartsa (u njegovoj okolini). Igra prilično dosledno prati tok priče knjige i filma, pošto su stvari koje nisu našle mesta u filmu (nabavljajući i igrati). Dakle, ono što će se dogoditi manje poznate. E sad, način na koji ćete vi igrati jeste ono što mi ovdje treba da prikazemo.

Iako se doima kao neki RPG, Harry Potter and the Sorcerers Stone je u stvari akciono-logička igra (mada je onaj logički deo prilagođen čak i dosta mlađoj deci). Zamak Hogwarts ima 7 spratova, ulaz, podrum i okolinu, a tu se kriju mnoge sobe i lokacije po kojima ćete se lopotati. Igra napreduje tako što Hari ide na časove magije obavljajući razne zadatke - što za školu

isto za prijatelje, što za sebe. Sve je prikazano iz skoro-pa-potičje perspektive. Što se časova tiče, na njima ćete učiti magije tako što ćete ponavljati poteze koje učitelj izvede čarolnim štapićem, a la Cast-a-Grow.

Na uspete, možete da koristite tu magiju. Već prva lekcija naučite ("Flipendo") neverovatno je korisna - njom gadate protivnike i obarate ih, prekidate prekidate, a neke predmete možete pomerati kao u Zelda (otkrićete to bure tako da upadne u rupu i otvoriti ti put dalje). Zbog čega ćete izvršavati su na prvi pogled raznovrsni, ali se većina odraduje po manje-više istom principu: šetkate se po lavirintu, prekidate prekidate, otvarate prolaze i otkrićete stvari ne biste li sakupili sve predmete koji su vam za izvršenje zadatka potrebni. Veoma zabavno (pogotovo onim gde izbegavate profesore, a koji su totalno kao Metal Gear), iako malo repetitivno. Ah, ali - za sve što dobro-uradite važe lekcije dublje poene, što vam je kao skor u igri.

Postoji još jedan deo koji zasluži posebnu pažnju (pored borbe s trollom, što vam je jedini pravi boss koga ćete susresti za duže vremena). Kvič ili fudbal u vazduhu na letecim metlima. I ovdje je pogled odozgo, ali je sve mnogo bolje i luđe - prava trkačko-akciona sekvenca. Ako vam ne ide u zbiru loptu i treba da je uhvatite pre rivala protivničkog tima. Ovaj deo je zaista zabavan iako mi baš nije jasno kako zaista funkcioniše, pošto nekada lopta uhvati izuzetno lako, a nekada izgubim kada bi trebalo da sam je uhvatim...

Već smo pomenuli kakvo je vođenje, što nas dovodi do grafičke. Čeo "luk" je verno prenesen iz filma, koliko je to moguće s ipak ograničenim sposobnostima GBA. Likovi su izvršno nacrtani i još bolje animirani, a okolina je takođe veoma lepa. Zvuk je solidan, ali je on samo stavka koja dopunjava opšti utisak o kvalitetu ove igre. Harry Potter and the Sorcerers Stone je kvalitetan, iako je urađen malo na brzaka.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	4.0	4.0

79%

Harry Potter and the Sorcerers Stone
Izdavač: Electronic Arts
Žanr: akciono-logička

GAME BOY ADVANCE

hoRUS



Mihajlo Tešić

MECH PLATOON

Posle otvarača za oči koji je bio Doom, eto nam još jednog čuda moderne tehnologije! Posle demonstracije moći Game Boy Advance-a da izgru jednu FPS igru, sada ćete se uveriti da je mala konzola sasvim sposobna da tera i jednu rasnu slasnu masnu RTS igru, iliti strategiju u realnom vremenu i da znate da Mech Platoon NIJE najbolje što GBA ima da ponudi na ovom polju - ima jedna još BOLJA RTS igra za GBA, zove se Advance Wars, a uskoro ćemo i nju opisati... No, za sada Mech Platoon.

Nemojte me pogrešno shvatiti, Mech Platoon je ludnica od igre Strategija u realnom vremenu, u najboljoj tradiciji velikana - Command&Conquer i Starcraft prirodno prvi padaju na pamet.

Ipak, poneka ograničenja konzole se ne mogu prevazići: mape nisu preterano velike i postoji taj toliko infantni maksimum od samo 30 jedinica koje možete kontrolisati. Jedini su zato veoma raznovrsne: postoji standardni radnik i oko 100 modela mekova. Borbene trupe tj. mekove sastavljate od tri dela: nogu, tela i oružja. Informacije o novim delovima dobijate tako što pošaljete radnika do olupine nekog poraženog protivnika i nadate se da će novootkriveni deo (ruke, telo ili oružje) biti baš onaj pravi koji će vam "otvoriti" novu vrstu meka. Kada sakupite više od dva-tri modela, moćaćete da pre svake misije registrujete modele koje želite u njoj da koristite tj. one koje će fabrika moći da proizvodi, kao i da sastavite vojsku koju imate na početku misije (za to imate određeni broj poena, a svaka jedinica košta nešto, pa izvolite).

Same misije imaju raznovrsne zadatke, ali su prilično jasne. Jednostavne, pošto se ne može govoriti o nekom moćnom AI-u računara. Protivničke jedinice se u misijama u kojima protivnik nema svoju bazu ponašaju po veoma jednostavnim predeterminisanim šablona. U stvari, tako je i kada imate svoju bazu, ali kada imaju bazu... imaju bazu, tako da se razvijaju, grade nove jedinice i uopšte će vam raditi brže i sigurnije od vas (uglavnom zbog kontrole, a meni je i dalje čudnovato da igram RTS samo pomoću kontrol-peda i dugmeta). Bar na početku.

Mech Platoon se igra prilično lako i jednostavno, ali na kompleksnosti dobija kada se uzmu u obzir sve kombinacije jedinica, kao i opcije koje vam se tokom misije otvaraju po pitanju "upgrade-a" tj. raznih poboljšanja koja možete istraživati. Iako ne postoji puno zgrada, u skoro svakoj imate po nekoliko opcija: možete poboljšati ubrzanost izgradnje zgrada i trupu, pretvaranje svake jedinice u njenu bolju verziju je moguće tek ako povećate nivo tehnologije (tako što ćete u bazi narediti istraživanje "povećanje nivoa vojne tehnologije") pa potom u laboratoriji naredite istraživanje poboljšane varijante jedinice. Pored toga, tokom misije se mogu istražiti i poboljšanja raznih delova opreme: jače oružje, brže noge i točkovi vaših mekova i slično.

Mech Platoon, naravno, pored misija tj. kampanje nudi i vs mod u kome se možete boriti protiv računara ili protiv tri druga u standardnom melee-u (svako ima na početku po 5 radnika i nešto resursa, pa ožeži). Opet, sve to vredi probati, ako ništa drugo da biste se divili i čudili tome što je sve sada moguće smestiti na dlan.

Poređenje s ovim igrama je zaista neizbežno pošto je i Mech Platoon 2D izometrijski prikazan, s grafikom koja je na nivou RTS igara kao što je bila Dune 2, čak je po kvalitetu grafike opasno blizu naslovnika kao što je Starcraft. Dakle, grafika je veoma lepa, prosto da ne verujete da ste takve stvari pre jedno 5 godina gledali samo na monitoru. Opet, rezolucija nije ni primeti onoj u PC igrama, ali opet, sve se veoma dobro i jasno vidi. Jedinice koje ćete voditi, iako nisu detaljne, jesu dovoljno različite da ne dođe do zabune. A naravno, protivnici se razlikuju po boji. Što se zgrada tiče, one najviše podsećaju na teren-ske zgrade u Starcraft-u, ali su tu dizajneri malo podbacili pošto nisu baš nešto kreativne tj. različit. No, to nije neka zamerka.

Sama igra ima klasičan zaplet - tri sile se bore za prevlast nad univerzumom, resursi su tu ključ, ko bude imao najviše planeta, imao i najviše resursa, pa samim tim i vojske i zavišaće univerzumom. Vi birate za koju ćete od tri strane raditi, te započnete kampanju. Posle prvih 7 misija koje služe kao tutorial u kome ćete savladati osnovne upravljanja, sakupljanja resursa, izgradnje i borbe, započinje prava stvar - sve u svemu, preko 50 različitih mapa tj. misija za vaš užitek



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	86%
3.0	4.0	5.0	4.0	

GAME BOY ADVANCE

Mech Platoon
Kampanja
RTS

DOOM

Mihajlo Tešić



• DI, mama - DOOM!
• Šta, sinko, to ti je igra od pre skoro deset godina, to sam igrao kada sam bio mlada
• mama, DOOM! DOOM! DOOOOOOM!
• A šta?
• DOOOM, ali na Game Boy Advance-u!
• A de?

vala, cela ova situacija je neverovatna i to na nekoliko nivoa. Pod jedan - dobili smo jedan FPS i to pravu izvornu acinu iz prvog lica u TRI dimenzije, i to na sistemu koji je kakvih 3D hardverskih mogućnosti. Pod dva - FPS o kojem se radi je DOOM! Za sve koji ne znaju, dobro došli u svet! Ovo vam je, deco, tala celokupnog žanra, igra koja postavlja standarde i zaslužila počasno mesto u istoriji ovog sporta. Pod tri - DOOM na GBA izgleda kao pravi i da ne verujete. Kao da sediš za PC-jem pre (previše) mnogo godina. Naravno, ekran je mnogo mali, pa samim tim zloćuj, ali izgled je naprosto, akcija je ta - čak su i kontrolne GBA sasvim na visini zadatka upravljanja ovakvom akcijom. Ili, grom.

se same - gre tiče, nema preterano puno da se zna to je DOOM! Dvadeset tri nivoa pikanja kroz trike, prostorije i čak potpuno otvoreni prostor, naoružanje, oružja, oklopa i municije, ubijanja i masakriranja, napucavanja i odvajanja, gomila ksenofobnih vanzemaljaca. To vam je zivot.



Samo izvođenje je savršeno. FPS Vidi-te svoju ručicu s oružjem usred donje ivice ekrana - a postalo je istorija i ne tiče vas.

Se, ako se mrdne - upućaj ga. Krecete se napred-nazad pomoću dugmice za napred-nazad (ovako revolucionaran sistem kontrola treba zapamtiti, pošto u doba kada je Doom bio zakon, još nije bilo pomeranja oružja po X osi tj. nije bitno da li je neprijatelj iznad ili ispod vas, vi samo pucate u njegovom pravcu i pogadaćete ga), rotirate se levo-desno, bočnu dugmici služe za strafe (jer bez strafe-a, to ne bi bio DOOM), a na A pucate i pucate... Municija, zdravlje i oklop su očigledni, kao i faca našeg junaka koja je preslatko animirana - stalno se nešto beči, krevelj i bogami, pati kako mu opada zdravlje.

Grafika toliko liči na pravi DOOM da je to neverovatno. Jeste da je u prmetno manje, rezoluciji (što se jedino bitno odražava na sprajtove protivnika kada su dosta daleko - ne liče ni na šta, ali se pomeraju, tako da znate da treba da ih upucate), ali je to TO! Svako ko je ikada igrao izvornu igru osetiće čudnu toplinu oko srca kada bude video te draže i poznate i voo - lokacije, tajna vrata i protivnike. Čak je i muzika gotovna. Zaista je neverovatno šta sve GBA može da izračuna, pošto je sve računanje u tri dimenzije softversko. Tu su čak i efekti dinamičnog osvetljenja (povraćane neonke koje sevanju i sl!) Naravno, katkad se ipak pojave problemi u broju sličica u sekundi, ali su zapanjujuće retki (a i tada možete isključiti dinamično osvetljenje, ako će vam to pomoći). Jedini bedak jeste to što leševi protivnika nestaju! Šmr - kako da znam da li sam u ovoj prostoriji već bio?

Ah, da - DOOM ima i opciju za više igrača. Ma, ukaukavanje, šta da vam kažem. Ako imate četiri kretanja (i četiri GBA konzole), možete se oprobati, ako ništa drugo, uživati u nadrealnosti situacije - zaboga, pa igrate FPS na GBA! I to DOOM, DOOM, DOOM, DOOM, i telis ya!



zvuč	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	4.0



Ime: Doom
Aktivna: FPS
Žanr: FPS

GAME BOY ADVANCE

bonus



Mihajlo Tešić

KONAMI.

KRAZY RACERS



Ova igra, kao što i samo njeno ime nagoveštava, pripada žanru koji bi se mogao nazvati "glavati karting", a čija je glavna odlika to što je celokupan dizajn nedotupavno dopadljiv i

sladak, što se ogleda u činjenici da su glavni likovi veoma glavati u odnosu na svoja vozila. Ma znate, Mano Kart...

Poređenja između Konami Krazy Racers i Mario Kart-a su neminovna, neizbežna... i potpuno odgovarajuća, pošto Konami Krazy Racers veoma odgledno kopira uspešnu formulu koje se Nintendo prvi dosetio. I glavonje, i karting-trke, ali i koncept da su vozači u stvari likovi iz drugih popularnih igara koje je ova firma objavila, kao i to što su staze po kojima ćete se voziti takođe inspirisane lokacijama iz drugih Konami-jevih hit igara.

I tako, igra je bežični plagijat Nintendovog hita, ali to je ne čini ništa manje zabavnom. Konami je već dovoljno ustanovljena firma, tako da nije nedostajalo "inspiracije" za nivoe i likove. Ipak, problem je u tome što se većina referenci odnosi na igre koje evropska (a kamoli naša) publika nije imala prilike da vidi, pošto su se pojavile samo u Japanu. Da li vam nešto govore naslovi Parodius, Twin Bee i Jikkyo Power Pro Baseball? Čuli? Možda. Igrali? Čisto sumnjam.

Ipak, zato su tu Castlevania i Metal Gear Solid, kao i Mystical Ninja, za koje verujem da su vam poznati. No, ne zanosite se da ćete voziti glavatog Solid Snake-a. Tu vam je zato nindža (jedan od...). A predstavnik Castlevania-e je Drakula

lično...

Naravno, igrate se tako što jurcate po raznoraznim stazama prepunim mesta u koja možete upasti (bez značajnijih posledica osim što ćete izgubiti nekoliko sekundi), prećica preko terena i, naravno, bonusa. Da, poenta nije samo trkati se ve-

li i upucati protivnika svim blesaviucima ko mogu da se nasumično pojave kada pokupite neko zvono sa staze. Pokazatelj bonusa se završi, a vi dobijate ubrzanje bombe, nevidljivost - svačiji favorit - pretvaranje svih protivnika u kasice-prasice koje se dalje voze, ali su nešto sporije i mnoge

slade... Za uspeh je potrebna zdrava kombinacija vožnje i podlosti tj. upućavanja opozicije, kako to već biva. Pored osnovnih trka, možete se oprobati u još nekoliko režima koji su zamišljeni za igru više igrača preko link kablova (do četiri, iako se dva preporučuje kao optimalan broj, pošto u tri ili četiri igrači Konami Krazy Racers ume da se uspori ili čak potpuno smrzne! Nevaljali Konami). Tek ti alternativni režimi su blesavi, pa čak i originalni: tu je borbeni mod u kojem ne sve u napucavanju već se igrate šuge s tim što onaj ko je šuga ima i malo veće probleme, pošto s titulom šuge stiže i tempirana bomba! Kome bomba eksplodira u naručju, šugurno nije pobednik... Postoji i opcija u kojoj se trkate tako što treba da pridete što bliže litici, ali da ne padnete (tzv. "chicken")...

Što se grafike tiče, cela ideja "lažnog 3D" prikazivanja koju su odlično koristili i Mano Kart i F-Zero prisutna je i u Konami Krazy Racers. Tzv. Princip 7-style 3D gde je cela mapa jedan crtež koji se rotira

kako vi po njemu vozite pokazuje se veoma uspešnim. Zvuk nije ništa posebno, ali je muzika odlična. Blesavi japanski pop iz video igara! Čak ćete moći da prepoznate neke teme iz poznatih vam igara koje ćete čuti kada se budete vozili po nivoima in spirisanim tim ugrama. Totalno odgovarajuće, mada nikako da dobije malo varijacija. No, igra kao celina je zato dovoljno raznovrsna i šarena da vas drži dugo. Ako vam već nije dosta Mano Kart-a...



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	81%
3.5	4.0	5.0	5.0	

Krazy Racers
Izdavač: Konami
Žanr: Glavati trke

GAME BOY ADVANCE



TV METROPOLIS

KANAL
35



www.tvmetropolis.co.yu

Marketing tel. 011 33-467-33
marketing@tvmetropolis.co.yu



Uroš Tomić

front mission 3



Sećam se da mi je gazda jednom prilikom rekao da je provalio koliko se ložim na keš. Morao sam ga razočarati, priznajući mu da se ložim na mašine i cyberpunk, te da mi treba mnogo novca kako bih sebe što uspešnije smestio u to

ora rezultira pokretanjem jedne ili druge priče. A fora je u tome što se dve priče korento razlikuju i dok su vam u jednoj pojedini likovi pobratimi i saveznici, u drugoj su psi i uzurpatori. Tokom jedne zajednički gledate preko nišana, a tokom druge SE gledate preko nišana. U misijama u kojima ste se u jednoj priči branili ili prolazili sada napadate i zaustavljate juriti. Tereni su mahom isti, ali su ciljevi totalno suprotni onima koje ste onomad imali. Koliko je to dobro, ne mogu vam ni sam opisati jer sve doprinosi jednoj većoj, GLOBALNIJOJ, zanimljivoj priči, koja vam pruža širi pogled s jedne više perspektive, a sve je to maestralno upakovano na samoj jedan disk.

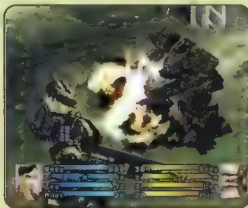
okruženje. "Kakve, bre, mašine", pitao je on mene, očigledno ne razumevajući na šta sam mislio, pa sam mu objasnio da hoću sveemirski TV i digitalizovani WC, GBA i Pe-Es dva, DVD, SDC, GBC i DBC, skuter, puter i kompjuter, tehno stub i Sony klub... Izvadio je kutiju lekova za smirenje, položio je na dlan moje desne ruke, okrenuo se i otišao, vidno zabrinut. Vratio se s diskom u ruci, stavio ga na dlan moje leve ruke i rekao: "Dve ujutru, dve pred spavanje i ovo ostvarenje u međuvremenu. Ali moraš da jedeš i vršiš nuždu na propisanom mestu!"

I ja sam se igrao i vršio nuždu gde treba, ali nisam spavao i nisam jeo. A posle nisam vršio ni nuždu. Ne sećam se kako je sve to dalje teklo, ali još uvek izgledam kao da sam pobeo iz Aušvica (UUU! Švico! Možeš Nadrealisti, prim.aut)

Gledali ste film Razbijac u kome Snajps raznosi vrata zapečaćenog muzeja (topom), govoreći kako je (misleći na sebe) "blast from the past"? E,

nisam mogao da smislim bolje poređenje u četiri reči za ovu igru. A što se tiče svega ostalog, gospodo - Square je to, što podrazumeva duboku i kompleksnu priču s interesantim zapletom, zanimljivim i simpatičnim individuama, dubinom, odličnim ali nadasve lakim i jednostavnim sistemom upravljanja, te dužinom koja bi zapanjila svakog prosečnog igrača. Ali, krenimo redom...

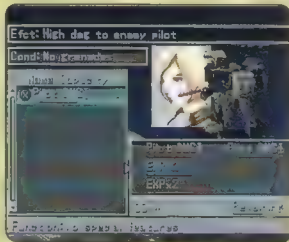
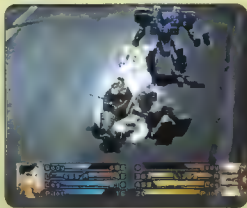
Vi ste Wanzer-tester (test-pilot robotizovanih borbenih mašina ili Mech-ova) koji radi za nezavisnu firmu i sa svojim prijateljem isporučujete u vojno postrojenje novi model. U bazi dolazi do incidenta za čiju eskalaciju BAŠ vi bivate optuženi, a da sve bude interesantnije, BAŠ u toj bazi, kao mlada naučnica radi vaša sestra (polusestra ili posestnma). Odjedared, nalazite se okruženi vojskom koja je do juče bila vaša i ekipom tajnih agenata, verovatno inostranog porekla, koja pošto-poto hoće da vas marnе. Da sve bude iskomplikovano do kraja, pojavljuje se koka koja tvrdi da je naučnik i vojni ekspert suparničke države i da je njenom nepažnjom prototip super tajnog oružja, Midas, otuđen, te donesen u bazu na ispitivanje. I tu sve počinje... ili možda malo ranije, jer ono što u početku liči i izgleda kao sistem jednostavnih izb-



S druge strane, tu je Internet. Pored mnoštva foruma (sajtova) i sistema ostavljanja poruka e-mail-ovanja i kupovine i nabavke možete da se dodatno informišete o pojedinim likovima da se dopisujete s "braćom", te da sakupljate razne informacije koje će vam dobro doći.

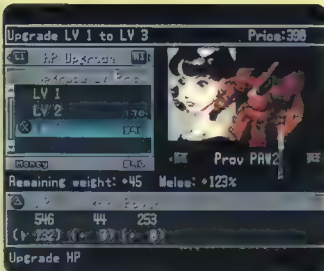
Ovo možete potpuno da zanemarite, ali pokušajte da pronađete propusnicu za neki vladin sajt i pročitate podatke o nekomе ko vas juri ili o pojedinom zvaničniku i njegovom stavu koji je vezan za događaje u Jokusuka bazi ili probajte da pronađete softver za popravku korumpiranih fajlova pojedinih likova i shvatite o čemu sam vam pričao. Adrese i propusnice dobijate od ljudi koji vas simpatišu, od prolaznika s kojima popričate ili, posle, iz borbi, kao deo softvera pobedenih i porobljenih Wanzer-a. Tu su i spenderi, haken 22. veka s kojima ste mestimično u talu, a kada priča bude pošla da vas nosi po različitim zemljama, shvatite kolika je mreža u stvari i šta sve možete. Posebna poslastica je nabavljanje mapa na kojima možete da unapređujete svoje borbene taktičke sposobnosti ili ulepšavanje desktopa, ali ne bih sada i o tome.

A onda, tu je i borba i opremanje Wanzer-a. Na početku svake borbe dobijate uslove za pobjedu i poraz, te počinje razračunavanje po sistemu krugova. Arene u kojima se bonte potpuno su trodimenzionalne i podložne robitranju, tako da se



nekad bilo...

netko dešava da dođe do preglednosti. Dok se pomerite, vide se roboti na mapi, pa kada dođe do akcije, kamara zumira robote koji se kriju, tako da možete videti ko je kome "usta razvalio". Kretanje je zasniiva na mogućnostima robota i na vašim akcionim poenima, tako da, ako dođe do pomeranja i napada, a preostane vam još poena, možete da odgovorite na neprijateljski napad odbrambenom akcijom. To se tiče izbora oružja, svaki robot može da konšt svako, ali ne podjednako uspešno kao i "onaj drugi". Kazuki počinje sa sačmarom i ima najbolju ocenu na njoj, što znači da je s njom već izvežban, precizan i brutalan, ali što je više konsti u klasu (A, B, C), a koristeći pojedina oružja, piloti dobijaju specijalne sposobnosti u borbi. Tako Ryogo, vaš verni i uvek ščitom pobuđen zarobljeni pratilac, koji počinje sa mašineverkom dobija talente koji mu povećavaju preciznost i ROF (rate of fire), dok Kazuki koji od početka konsti u "bokserskoj" dvostruki napad - jedan pesnicom, jedan sačmarom. Sačmara oštećuje sve delove vozila, a svako vozilo, bilo da je u pitanju Wanzer, tenk, helikopter ili nešto



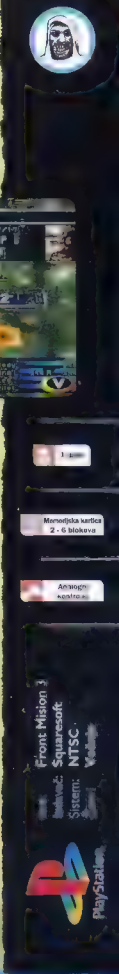
udara (impact) i to u SVE delove simultano, snaper gruva jednom, ali s daljine i vredno (isto kao i minobač). Pridodat je i bacač granata, plamena i "melee" oružja kao što su pesnica gneva (bokserski), našljena pesnica, šiljak (koplj), ali više liči na



čačkalicu) ili sekirče. Vi po sopstvenim željama kreirate borca, bilo da želite dalekometnu kantu ili snažnog borca za prsa-u-prsa. Posebne bonuse ćete dobijati ako razorite celog neprijatelja (parče po parče) ili ako utrošite malo vremena i napada u borbi, pa nije sve u fazonu "očeži po muvi" (a muva sam bio ja, prim.aut). Što više napredujete, to ćete bolju opremu i naoružanje - što pleniti, što nabavljati na mreži, pa možete da zamislite kakve sve makine možete sklopiti u zavisnosti od toga da li želite jako oružje ili jaku mašinu. Izbor je na vama, a mogućnosti ima mnogo. Nakon četrdeset i neke misije u (ja mislim) Allsinov verziji (za razliku od Emine), dobićete podatke o "najnadrijanjem" Wanzer-u i o tome kako ga nabaviti. Prema tome, kako god da okrenete, u pitanju su dani i nedelje igranja, pa sada vi vidite da li vam se isplati da igru nabavite. Ali, pošto je u pitanju Square, svi iole ozbiljniji igrači ovaj naslov već uveliko imaju, a oni koji ga nemaju - ili su ga igrali ili su za njega već odavno čuli. Oni koji ga nemaju verovatno su isključeni iz svih tokova, što svetskih, što životnih, pa im ja savetujem da se igraju ili da idu na Internet da se informišu ili da dobave što više šarenih revija (domaćih i stranih), a posebno NAŠIH (mislim BAŠ na Bonus). Živi bili pa igrali!



mo gore, ima dve ili više partcija. Venzeri su izdijeljeni na telo i udove, pa ako se desi da ud sa oružjem bude odstranjen - tog oružja više nema. Nego, da se vratim na oružje - svako ima klasu, opseg razornih sposobnosti, težinu i količinu utrošene energije (kao i svaki drugi deo Wanzer-a). Dok mašinka buši i koncentrisano seje u pojedine delove, štoka



Ovlašćeni distributer časopisa

bonus

za crnogorsko primorje

CD shop GOGIO GAME BOY

Herceg-Novi 069/045-064

068/11-188





Miroslav Đorđević

DARK OMEN



...u svojim alijama. Ovo sistema je...
...sveta mrtvi va... i krenuli u...
...pred... dila. Neki...
...puta...
...be...
...pusto...
...p...
...orkona i...
...p...



...kom da zaustavite i uništite neprijatelja.
...razlike: Warhammer sistema u odnosu na...
... (D&D, MERP...) koje u tome...
...načinu...



...koju...
...t...
...je u potpunosti...
...tako da nije dovoljno samo biti dobar strateg već...
...kako biste pobe...
...niti...
...lu igru bez...
...prvi...
...boj...

Kolega Tešić je ranije, u rubrici Igre bez struje, opisao legendarni FRP serijal Warhammer koji je, pored uobičajenih kockica i mnogobrojnih dodataka, uključivao i element kolekcionarstva. Ti kolekcionarji (i bojari) raznovrsnih figura. Tako su zaljubljenici u ovu vrstu vremena stvarali čitave armije goblinja, orkova, elfova i još desetak ili desetina drugih trupa od kojih rano, a kada je vaskrs jednom oformljena, nalaze početak i završetak figurica, u se na ogromnim mapama redale, pomerale i borile s neprijateljskim, sve uz pomoć preciznog merenja lenjirom, poštujući mnogobrojna pravila. Velika popularnost ovog serijala u svetu (kod nas je poznat pod nazivom "Kockice za Warhammer, a kamoli gubljeni") pokrenula je i u James Workshop-u da 1997. ceo serijal prebaci u video igru pod nazivom Warhammer DARK OMEN, jednu od prvih 3D real-time strategija tog vremena. Godinu dana kasnije usledila je konverzija za PlayStation koja je bila (i ostala) najbolja strategijska igra za tu konzolu.

Što se priče tiče, ona je o čudovnjim kraljevima, orkovima i kraljevima puta preživljavanja, ali treba imati u vidu da se Dark Omen, iako sam već rekao, pojavio davne 1997. godine i da je to...
...od prvih...
...na f...



Warhammer DARK OMEN
Elektronik Arts
NTSC
Strategija



CD po izboru su **dobili**: Saša Lič, Bor • Darko Stevanović, Dubočica • Fi p Jovanović, Krusjevac • Stefan Radojčić, Pančevo • Ivan Joksimović, V Moštanica
Časopis **Bonus** su **dobili**: Dejan Jankov, Novi Beograd • Srđan Nikolić, Velika Plana • Dalibor Šauja, Srbac • Marko Milićev, Starčevo • Miroš Stančić, Mačkov kamen

POPULOUS

THE BEGINNING



"U početku je bila tama, a onda je iz tame došla mana i s manom - vizije. Nismo bili sami, postojali su i drugi svetovi, druga plemena su se kretala kroz Raj kao kuga. Oni bi nas uništili! Ja, Kozes, sam sam u plemenu... Mana je pro-

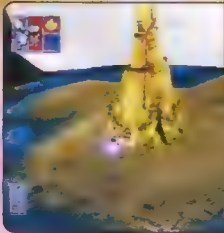
"božanskih" igara.

Kao što ste iz prvog pasusa verovatno shvatili, vi se na početku igre ne uložite u Kozes, mladog šamanu (da ne kažem šamanke) s ambicijom da pokori ostala plemena. Pošto je to izuzetno dugačak zadatak, svakom igraču preporučujem da se pre nego što krene igrati ove igre okuša u tutorial modu koji će ga naučiti svim osnovama igre što je potrebno da zna o igranju. Igra je potpuno besplatna (sem likova koji su spratovi - klasika) i, za razliku od mnogih drugih strategija za konzole, može se pohvaliti izuzetnom preglednošću. Misije su smeštene na tridesetak malih planova, tako da ćete se, ukoliko konstantno idete pravo, na kraju vratiti na mesto sa koga ste krenuli.

šla kroz mene kao vatra, oslobađajući magiju. Iskonske legende su prorekle moj dolazak - ja sam bila Jedini, osoba sudbinom određena da vlada, izabrani, ja sam bila ŠAMAN!!! Vreme mira je iza nas, sada je vreme za rat!!!"

Ovakvo počinje remek-delo programera Bullfrog-a, igra koja je ostavila blago rečeno fenomenalan utisak na mene, kao i na milione igrača širom sveta. Reč je o ostvarenju koje je osnivač kvazižanra pod nazivom "božanske igre", o utemeljivaču svih utvrđenih pravila koja danas srećemo u svakoj igri ovog tipa (npr. Black & White). Populous The Beginning, zajedno sa Dark Omen-om (čiji opis takođe možete pročitati u ovom broju), čini sam vrh svih ikada objavljenih strategijskih igara za PlayStation. Ova predstavlja fuziju simulacije stvaranja, borbe kao i upravljanja svim onim što ste stvorili (ili oteli). U Populous-u vi imate potpunu kontrolu nad svim svojim podanicima, što znači da vam se niko od vaših ljudi nikada neće suprotstaviti čak i ako otvoreno pokušavate da mu na bilo koji način naškodite, te stoga ovaj naslov spada u kategoriju

Na početku svakog nivoa naći ćete se na poljani sa 10-20 svojih podanika, nekoliko kućica i krugom za reinkarnaciju. Da biste uništili svoje neprijatelje, potrebno je izgraditi svoje napredne vojske, organizovati dobitnu i - napast. Treba praviti planski i smisleno jer je to presudno u misijama u kojima se prvo branite pa tek onda napadate. Na raspolaganje vam je veliki broj običnih i - kuće, hramovi, barake, kule, bene kule, a za građenje svakog od njih potrebni su vam resursi koje pak, kao što smo navikli, sakupljaju vaši podanici. Što više vojske tiče, stvar je veoma jednostavna. Obične stanovnike treba poslati u kampove za obuku, a one koje posle čega će oni postati vojnici. Njima, nažalost, nije moguće baš bogzna šta kompleksno upravljati, ali to je nedostatak da i oprostiti zbog generalnog kvaliteta ove igre. Pored običnih jedinica, izuzetno su zanimljivi i neki posebni sveštenici (kao Monk-ovima u Age of Empires-u) koji mogu da izvrše čudu i vertuju neprijateljske trupe u vaše što je dobro isto košta, ali je loše, jer i protivnik može to mogu (dešava se da vam "preotmu" vojsku po nekoliko desetaka vojnika). Ukoliko vaš šaman pogine, a niste ga gvojska još živa, možete ga nije istrebljena vojska, a posle kraćeg perioda ponovo postaviti u krugu za reinkarnaciju.



Oni takođe može da baca najrazličitije magije (prati ga zmajeva, tornado, vatra, povlačenje i nadolaženje i sl.), koje sve fenomenalno izgledaju.

Odlučna muzika, tema i realizacija ove igre učinile da vam ona bude izazovna i zabavna jako, jako dugo i jedna od stvari koju mogu da navedem kao manju jeste to što igra zauzima čak 15 blokova na memorijskoj karti. I posle toliko godina, Populous je još uvek fenomenalan

"... and i will become... a GOD!!!"

Populous - The Beginning
Izdati: Bullfrog
Sistem: PAL
Simulacija





Kermit



vas boli noga. Voz je mali, ina samo
15 vagona, pa šta mislite koliko treba
da se šeta da bi igračlego tabala? U
vama želimo: A Dracula 2 pa i dalje penje

Scenario A. Najbolji savjetnik. Ako
ne želite da biste ovako završili igru
treba li pokušati sve belaski, obideti
BAS SVE promijeniti, i da obavezno igrati
na nivou NORMAL III EXPERT.

Scenario B. Ako nešto od gore navede-
nog ne ispunite.

Scenario C. Nisam baš siguran
a mislim da nije bitno.

Scenario D. Ako ne poku-
pate disk A nakon što ubijete
Borisa Žugoskog u 10. vago-
nu.

Scenario E. Ako ne spa-
šite Billa MacGuire-a.

Mali saveti:

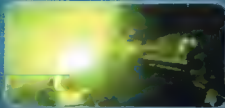
- Pretražite sve leševe
velike su šanse da poku-
pate municiju ili prvu po-
moc.
- Pucajte SAMO ako ste
dovoljno blizu (nišan pocr-
venji), jer ako budete mno-
go promašivali nećete imati
dovoljno municije, pogotovo
na expert težini.
- U pucnjava uvek kleknite
(R1). Pomoći će vam da
preživite.
- Mesta za animiranje i sanduci
za čuvanje viška stvari su uvek
u WC-u, obeleženi znakom
za reciklažu.

Legenda kontrolera



Uvod:

U ulazi ste Jack-
Hortons, NATO po-
čiva francuskog am-
basadora i njegovu
porodicu koja ide iz



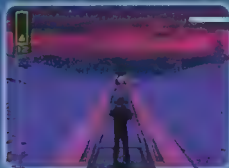
evo rešenja!



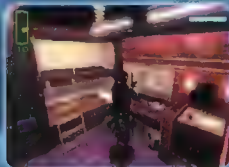
Igra:

Russia - St. Petersburg

Igru počinjete na krovu 13. vagona i treba da stignete do poklopca na 31. vagonu.



Uput treba da ubijete trojicu terorista koji će vas napasti i da pokupite municiju. Sdignite u ošvor i pogledajte leš, pokupite prvu pomoć i spustite se još jedan sprat niže. Uđite na vrata koja vas vode u vagon 10 i ubijte teroristu koji čeka dve sobe. Uđite iz dugačkog hodnika na prvom i druga vrata i naći ćete rešetk i belešku. Uzimate ih i vrati-



te se u vagon 11. Prestrastite ošpur tela i idite iz spratnice da pronađete WC. Idite do



bara. Tamo nađete još jednu belešku. Idite do mase, lifta koji se nalazi iza bara. Upotrebite rešetk i iskoristite dvorci teroristi.



lift. Kad izadete upalite

svetlo, da se ne mućite u mraku. Nalazite se u kuhinji, dekorisanoj sa puno kivi. Prođite kuvarne beleške, pa otključajte vrata na ova kraja i uđite u hladnjaču. Naći ćete kuvara u obliku sladoleda i Gold Cardkey pored njega. Isključite hladnjaču, jer ispod leđa ima municije koju ćete moći da pokupite kasnije. Kad izadete, upucajte teroristu i vratite se do vagona 10 na drugom spratu. Upotrebite karticu da otključate vrata. Prošetajte do kraja hodnika i u sobama ćete naći dve beleške. Usput



proverite tela: jedna od beleški sadrži šifru za zaključana vrata na sredini hodnika. Idite do njih i ukucajte 1742. Uđite i upucajte teroristu. Pokupite belešku sa stola i uđite na još jedna vrata i srešćete se sa amisa-

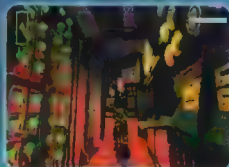


dom Mr. Pierom Simonom i sekretarom Mr. Philipom Masonom.



Russia - Novgorod

Iz prvog spratnice pokupite "Blue Cardkey" i idite nazad u vagon 11. Uput vratite do hladnjače i pokupite municiju. Upotrebite "Blue Cardkey" da otvorite prolaz. Odmah se popnite na sprat da zabegnute patrolu. Idite u kontrolnu sobu,



ubijte dva vojnika i pokupite im municiju. Nađete belešku. Nađete sigurnosni disk

i upotrebite ga u sledećoj sobi na kompjuteru. Otključajte sobu 12R01 i obavezno pokupite belešku sa table pored mape. Izadete, uđete pucnje iz sobe 12R01. Uđete i srešćete se sa Christinom Waybom i njenim agentom francuskog ambasadora.



Russia - Smolensk

Pored leša pokupite municiju i kartu "Blue Cardkey". Dopunite na kompjuteru, tako da možete da otvorite ulaz u vagon 13. Idite nazad u vagon 11 da pronađete prečazite vas prostorije. Idite posledno



u kabini) će vas napasti terorista. Pokupite prvu pomoć, a zatim zida belešku. Novom karticom otključajte vagon 13 i odmah idite gore, imate dvojicu terorista, pa ih po-

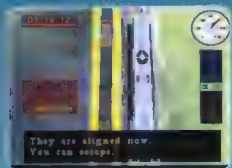


ubavite njima. Posle toga imate još dva terorista. Pokupite 2 beleške i municiju. Proverite na kompjuteru šifru za druga vrata, na datum 24. decembar, datum odlaska vojske. Da se ne mućite, ukucajte 2412. Proverite belešku iz vagona 12 i otvorite vrata WC na kraju hodnika i upucite svega 4 vojnike. Ispraznite kadi i uzimate kupač. Sali do do drugih kodiranih vrata, otvorite ih





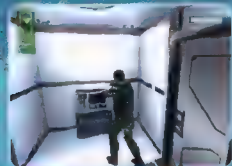
strel i "White Cardkey". Ponovo snimi-
te poziciju, jer još nije gotov čisti deo
igre. Upotrebite karticu da otvorite
vrata od upravljačke kabine. Posle raz-
govora sa koleginicom, saznate da treba
da uskladite brzinu voza na 80mph da bi



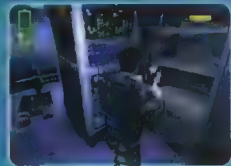
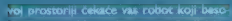
moći da predete nased na vas, imate samo 3:30 sekundi za to. Kada se poravnate na 4. vagonom izadite nardovratima i to je to.

Germany - Frankfurt

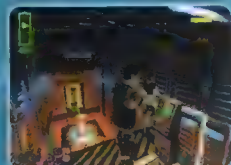
Posle razgovora, uđete književnoj i poku-
pate još TINI-a. Sadržaj očajni uđe u kom-
pjutersku sobu. Inačica jedan čuvar pa-
nije takav problem de ti spedita. Pokupi-
te belešku pa problem završite sobu do kom-
pijuzera. Sad zamislite da ste na testu A.



...otključačete ga ako ukucate: A, C, B.
...ko otvara šah i naći ćete se u vagonu 5
...ni niste mogli da udete. Sad otključajte
...prema vagonu 4. Uđite u prvu sobu
...ne infracrvene naočare. Pratite zrak
...istite (kao se kreću, pa polako idite n

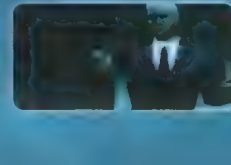
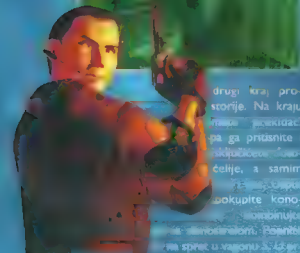
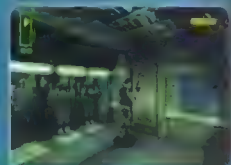
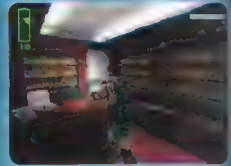


uvratite mekše, nego ga brzo upućajte. Ostavite van okvir is municijom za MP5 pušku is puškom čaše naći na polju. Ali imate pri ruci onaj dupli okvir upotrebiti je za povećanje kapaciteta puške. U sledeću manjnu prostoriju upućajte dvojicu terorista prisiljene dužim da isključuje struju na vratima na drugom nivou. Pokupite beleške sidiše dole i idite opet u glavnu komoru, idite na drugi kat i kroz vrata. Prisilnite onakidat i lišom se popnite. Ovdje upotrebite samolaz da predite preko



sljedećeg postolja gdje ćete naći "IC prokategoriju". Kad pokupite dio, svi zamke se gasu. Izadite iz sobe i ponovo čete čuti Kristinu. Vratite se u vagon i u ambulanci; to je kraj prve diskusije.

DISK 2
Germany - Stuttgart

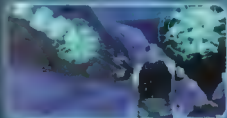
[illegible]

ne sa statujama anđela (vagon 4. 2F) i pokušajte disk sa tajnim informacijama.



Switzerland - Zurich

Na redu je vraćanje skroz do vagona 15. Izlazak treba da pobeđite još jednog boss-a, ali u vagon 6 i u sobu koju ste otvorili sa Harry Carkey i upotrebite ključ koji ste prethodno dobili i konačno ćete dobiti SP550. Koristite ga sa opaskom i imaćete najbolju pušku u igri. Idite na krov vagona 15 i ponažite pomenutog bossa. On je naoružan laserskom puškom, ali nije baš prede-



vano toliko pobeđiti. Kockajte se leveste i bacajte sa vašom novom puškom i pobeđite ga brzo i lako. Pokupite mikrofilm C i pobeđite se do vagona 15. Pokupite belešku, prvu pomoć i municiju. Pre nego što uđete u vagon 15, sa sobom morate da ponesete "SECRET INFORMATION DISK". Posle animacije u vagonu 15, pokušajte belešku, otvorite zidnu i izmucite "Disc A" i ključ. Ako upotrebite ključ pre ušuljanja beleške, odoste na scenariju B. Ključ je na Kristijonin listić. Izadite iz sobe i uđite u otkopirano vozilo.



Switzerland - Geneve

Vreme je da se vratite nazad do vagona 4 (ako vas ne bole nove ogrebotine sa rane

zamoravmo). Ko god vam da nacra na putu i utamanite ga. SP550 radi lepo DOXA. Uđite u kompjutersku sobu u 4. vagonu i dajte Biliju Disk B. Zatim idite u vagon 2.

France - Lyon

Vreme je da ponažite se sa ovom svežom kromiranim, a obavezno naka, samo je još malo rasklopi. Idite u vagon 2 i beleškama ne biste vam grane koje izgubite, tako da početak vagona i pokušajte ispaštati i endoskopi. Na krovu putuju, ali ima belešku pa pokupite i naku. Sad otvorite bombe i idite po



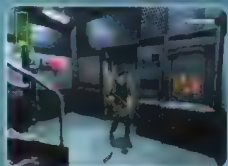
jednu i upotrebite endoskop da pogledate unutrašnjost. Razoruzajte ih prema šeritu koja je na mikrofilmovima. Prva bomba je na krovu pored kileta i endoskopa, a ne ona pored vrata i na njima odnosi lema iz ruke.



kromirani. Ali raspored je isti. Sledeći beli, crveni, plavi, crveni, plavi, crveni, plavi i zeleni. Kad to vidite sledi animacija. Vreme je da se ponažite na sprat. Ponažite teroriste i ponažite u vagon 1. Pokupite granate i bombe granate koji se montiraju na pušku. Vreme je da ponažite u kontrolu



ni sobu vagona 1 (nazad). Ako ste sve od "izbili" po propisu moći ćete da obavite lokomotivu od ostatka kompozicije i da se anektiraju. Majsonom (njegov) poslednji put. Obavezno ponažite i DISK A i napunite pušku granatama. Pokupite prvu pomoć



pročitajte belešku. Odmah ponažite belešku, imate dugme kojim otključavate kompoziciju, što nećete moći ako nešto od ovoga ne uradi kako treba. Izadite na krov, pokupite granate i pridite novu lokomotivu. Tu je poslednja bomba koju razoruzavate na sledeći način: prvu žicu sečete kod antena, zvezde umirite, crnu kad se umiri silas Majsona, a crvenu kad se umiri silas Zamijsa.



Pogledajte animaciju i ponažite da otključate boss. Takođe se poslednji boss-a je jednostavan - odvojite ga granatama, bacite još koju bombu i dokusurate puškom.

Mo bi bilo to, još jednom ste spasili svet, boravili 7-8 sati vremena da završite igru i na kraju. Ne zaboravite da bi mogla da bude sledeća. Znam ponažavati Dracula 2, ali nećete moći, morate tako da promena. Slijedeći boss-a se opusti. Ne valja vam to, ali nećete moći, a možda i nije!



Vizuelno predstavljanje igara gledajte

na TV



u 10:50, 14:50, 18:50 ...

bonus

Saitek™ DVD Commander II

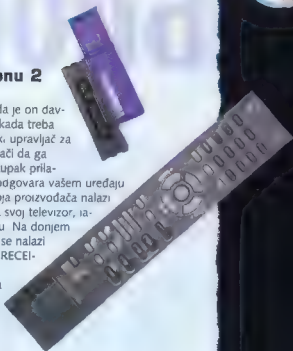
Miljan Lakić



Daljinski upravljač za DVD player u vašem PlayStationu 2

Ovoga puta vam predstavljamo jednu sitnicu koja život znači - daljinski upravljač. Jeste da je on davnim izmišljen, ali ovog puta ima funkciju da vam odmori leđa od savijanja po Dual Shock kada treba za pritisnete pauzu ili slično. Ali, posebno moramo napomenuti da ovo nije samo daljinski upravljač za vaš PlayStation 2, već i UNIVERZALNI daljinski za sve vrste audio-video uređaja. Ovo znači da ga možete isprogramirati da radi s vašim TV-om, videom pa čak i satelitskim risiverom. Postupak prilagođavanja vašem uređaju dosta je jednostavan, a sastoji se u tome da unesete kod koji odgovara vašem uređaju normalno ga konstitue kao i vaš originalni daljinski. Spisak kodova za uređaje velikog broja proizvođača nalazi se na nekom poslednjih strana uputstva. Nažalost, ja nisam uspeo da pronađem kod za svoj televizor, iako je u pitanju vrlo renomiran proizvođač koji je trenutno vrlo popularan na našem tržištu. Na donjem delu daljinskog (koji je dizajniran potpuno u fazonu dvojke, s prepoznatljivim rebarcima) se nalazi preklopnik kojim prebacujete daljinski u mod za uređaj koji vam odgovara - TV, VIDEO, RECEI-VER.

Komplet se sastoji od samog upravljača i prijemnika koji se priključuje na joypad port. Na prednjoj strani je izveden priključak za joypad identičan onom na samom PlayStation-u iako da nema komplikacija oko ponovnog uključivanja i isključivanja prijemnika kada hoćete da se igrate



Action Replay V2 AR2

Neophodan dodatak za vaš PlayStation 2, plus DVD region free i memory card manager

Ovde je reč o (trenutno) najboljem rešenju koje možete imati da biste mogli maksimalno da iskoristite vaš PlayStation 2. Zašto (trenutno)? Pa zato što možda boljeg rešenja nikada neće ni biti. Ako čitate posećena časopis od početka do kraja, mogli ste da zapazite da je u vestima ogromna količina prostora posvećena upravo pitanju piraterije. Situacija na tržištu je takva da je Sony grunuo iz svih oružja po piratima - da je pozatvarao sve glavne proizvođače čipova s tendencijom da ide i dalje, što u prevodu znači da nećemo skoro (ako ga uopšte bude) videti čip uz pomoć kojeg će kopije raditi kao na PlayStation-u 1 tj. bez but diska. Šta je u stvar but disk? To je originalni disk (ne može se kopirati ni na koji način) koji treba ubaciti pre igre da bi PlayStation 2 prepoznao kopiranu igru kao svoju - originalnu i pokrenuo je. Procedura je sledeća: učita se ARV2 disk, u meniju se odabere opcija START GAME, pa WITHOUT CODES da biste došli do ekrana na kojem piše INSERT DISC (sada je trenutak da promenite disk tj. da ubacite disk sa igrom) AND PRESS X (što znači pritisnete X kad se disk zavrti). All, Action Replay V2 (poslednja verzija nosi oznaku V2.02, koja se može pročitati na disku) ima još dve vrlo bitne mogućnosti (koje druga dva but diska koja postoje na našem tržištu nemaju)



DVD MOVIE PLAYER

Omogućava vam da gledate DVD filmove svih zona. Za one koji ne znaju šta to znači, reč je o tome da ćete i ukoliko nemate originalni DVD (koji se na tržištu pojavljuje mnogo POSLE bioskopske projekcije i mnogo košta) što je vrlo čest slučaj, ipak moći da gledate film na vašoj konzoli. Čak je rešen problem zelenog ekrana koji se javlja ako je konzola priključena na TV preko RGB kablova, koji se inače rešavao samo hardverskim zahvatom.

MEMORY CARD MANAGER

Oni koji imaju memorijску karticu za PlayStation 2 znaju koliko je ona skupa (u stvar, oni koji je nemaju znaju još i bolje) tako da bi se teško odlučili za kupovinu nove kada im ponestane mesta na staroj. E tu u igru uskače ARV2. Snimljene podatke na memo karti možete komprimovati (sabit, smanjiti) i čuvati ih u manjem obimu, što znači da ne morate da kupujete novu memorijšku (100 hmmDm). Nakon svega rečenog, jedino nije jasno kako je moguće da su se na našem tržištu toliko rasprostranile raznorazne verzije but diskova koji nisu ni izbliza toliko kvalitetni kao Action Replay V2. Valjda je ljudima presudna cena tj. niko ne razmišlja o tome da korišćenjem raznoraznih "but diskova" može i oštetiti svoju (skupu) konzolu. A što je najvažnije od svega, Action Replay V2 but disk bi prema najavama trebalo da funkcioniše i sa (budućim) DVD kopijama igara. ■



dodaci



Megaman X6



Udri Zero-a i Max-a

Napomena: Ima i naslov Rockman X6. X's Ultimate Armor

U glavnom meniju pritisni **Levo(3)**, **Desno**. Ako pravilno uradiš čučes zvuk.

Dark Revived Hunter

U glavnom meniju pritisni **L(3)**, **R2**. Ako pravilno uradiš čučes zvuk. Startuj novu igru i nađi Revived Hunter. Biće u Dark formi.

Igraj kao Zero

Nađi Zero-a sa teleportima i pobeđi ga. Pridružiće ti se kad ga pobeđiš.

Lagani napad sa Zero-om

Pritisni **Attack + Dash**

Pobeđi High Max-a

Pošto dobiješ Zero-a, idi kroz teleporte i nađi High Max-a sa Zero-om. Uveri se da imaš oba Sub-tenka puna, pre nego što se suočiš sa njim. Upotrebi **Sharks** oružje sa Zero-om. Dobićeš na vremenu - potražjaće dok provališ njegove napade i kako da mu se približiš.

Burnout



Nove staze i bonus završeci

Bonus završeci

Uspešno završi igru da otključaš **Free Run** mod (bez kola na putu), **Free Run Twin** mod (2 igrača **Free Run**), i "**Credits**" opcije.

Face off mod

Uspešno završi championship mod jednom da otključaš **face off** mod protiv **Roadster-a**.

Roadster

Pobeđi **Roadster**a u **face off** modu da ga otključaš i još jednu **face off** trku protiv drugih kola

Towtruck

Igraj u championship modu dok ne otključaš **Face Off** br. 2 na ekranu sa specijalnim opcijama. Pobeđi **Towtruck** jednom, da je otključaš.

Povećanje "bustera"

Vozi pogrešnom stranom puta da bi se pojačali **busteri**. Ovo se takođe može izvesti ako voziš sredinom duple linije.



Luigi's Mansion

Pa da počnemo sa Game Cube-om

Teleportovanje do glavnog ulaza

Stani ispred bilo kog ogledala u dvorcu, osim ispred onog velikog koji reflektuje nevidljive duhove. Zatim, prebaci svoj **Game Boy Horror's** u mod prvog lica i pritisni **A** da prevrće glavni hol Luigijevog dvorca.

Drugi Mansion (Ura-Yashiki) mod

Uspešno završi igru i usmini se. **Ura-Yashiki** (**Another Mansion**) mod će sad biti dostupan u glavnom meniju. Ovaj mod ti dozvoljava da igraš na razne načine.

Gallery mod

Uspešno završi igru da otključaš sve u galeriji.

Extra srca i novac

Upotrebi svoj usisivač da očistiš sve lampe, lustere i vaze, za što više srca i novca.

In-game reset

Za vreme igre drži **B + X**, pritisni **Start** za 2 sekunde

Evil Twin



Zločesti blizanac

Unesi kao šifru u "**Cheat Codes**" meniju:

Neograničeni životi - **X**, **□**, **△**, **X**, **○**

Super udarci - **○**, **△**, **△**, **□**, **X**

Brzo udaranje - **□**, **△**, **X**, **△**, **○**

Bounces - **○**, **□**, **○**, **△**, **X**

Sights - **○**, **○**, **X**, **△**, **□**

Snipe - **□**, **○**, **X**, **△**, **○**

Action Bass



Za lakše pecnje

Veća riba

Pauziraj igru, zatim drži **Select** i pritisni **L2**, **R2**, **R1**. Gore.

Bonus nivoi

Uspešno završi challenge mod da otključaš još 2 nivoa.

Bonus mamac

Novi mamac će ti biti dostupan za svaki nivo u challenge modu koji je kompletiran.

STROGO POV.

Actua Soccer 3

Bonus timovi i puno šifara

Igrači ogromnih glava

Unesi "TOP HATS" kao ime tima na ekranu za kreiranje timova za sve ljude koji imaju velike glave.

Bonus timovi

Unesi neku od sledećih šifara kao ime tima na ekranu za kreiranje tima da otključaš određeni tim:

Tim

Actua Soccer Web
Boat Racers
Food Group
Arsenal Ladies
Doncaster Rovers
Top 50 Babes 2
Top 50 Babes 1
Virtual Blades
Pattis Shandi Men
Gremilin Staff 2
Gremilin Staff 1
Dicks Pick N Mix
The Hardmen
Dud's Spuds
Fighting FORTH
Heavenly HTFC
Ledbury FC
Maddness Friday
Green House Test
Skellington United
Cyborg Rovers
FC Gremilin
Shearer's XXX
5 Nations Select
Wigan 98-98
Classic Ipswich
Chalton Stars
Best of Spurs
Everton Stars
Forest Stars
Wednesday Stars
Boro Stars
Coventry Stars
Soton Stars
Dons Stars
Newcastle Stars
Villa Stars
Leicester Stars
West Ham Stars
Derby Stars
Arsenal 70-90
Leed's United All-Stars
Liverpool 77-98
Chelsea Stars
Blackburn 94-95
Busby Babes
24 extra teams
24 joke teams

Šifra

spit n spin
tff hobby
bin man
longdon girls
shame
no thanks
yes please
chip butty
cpu spud
double trouble
wide boys
candy man
shadwell town
miss wilko
flagstoning
lee the pig
sink or swim
impossibility
ozone layer
grim reaper
metal heads
i made this
sexy football
rule brittania
egg chasers
bald fritz
valley boys
diamond lights
duncnmore
men in tights
barmy army
emmersons woe
lady godiva
dell boys
fish the cash
down the toon
bit of claret
fruit n veg
wright buy
ram raiders
tea total
bremmers boot
scouse perms
foreign legion
down down down
sir matt
prem clubs
tff teams

STROGO POV.

Power Rangers: Time Force



Startuj kao poslednji Boss

Unesi "8QSD" kao šifru

Resident Evil 2

Malo municije za protiv zombija

Napomena: Ova igra se zove i Biohazard 2.

Neograničena municija

Na ekranu za izbor ikone pritisni Gore(2), Dole(2), Levo, Desno, Levo, Desno, R.

Extremni borbeni mod

Uspesno završi oba ili neki od scenarija zatim idi na "Special" opciju. Nova "Extreme Battle Mode" selekcija će se otključati.

Action Man: Operation Extreme

Čovek od Akcije

Nevidljivost

Pauziraj igru i pritisni **L1**, **R2**, **R1**.

Sva oružja i alati

Pauziraj igru i pritisni **L1**, **L2**, **R2**.

4X4 Evolution

Ekstra lova

\$1 milion

Napomena: Dreamcast tastatura je prilagođena ovoj šifri. Upotrebi tastaturu u portu D. Za vreme igre otkucaj "goldfinger". Ako pravilno uradiš, čućeš zvuk. Zatim, ukucaj "givememoneyordie". Ako i to dobro uradiš čućeš zvuk. Izadi iz trke i imaćeš \$1 milion. Ponavljanjem ove šifre trenutna nagrada će rasti do \$1 milion - ne možeš dobiti više od ovoga.

Skriveni novac

Na Restricted Area stazi, idi pravo kad prođeš petu kapiju. Posle kraće vožnje naći ćeš hangar sa avionima. U čošku se nalazi nagrada.

Na Laguna Del Ray stazi, odmah desno je malo ostrvo uz obalu. Na ostrvu je nagrada.

Između šeste i sedme kapije na Black Gold stazi je ograđena oblast sa još jednom kutijom sa nagradom. Odmah tu je i cisterna sa uljem.

Kada startuješ na Treasure Bay stazi, idi preko čamca sa desne strane i provozaj se. Naći ćeš još jednu nagradu od \$666.

Na Truck Stop 101 stazi idi do "skrivenog" glavnog puta i vozi duž cele desne strane puta. Verovatno ćeš naći i tu jednu nagradu.



The Simpsons: Road Rage



Razni likovi i kola

Ako pravilno uneseš šifru čuješ zvuk:
U meniju sa opcijama držiš

Vozi crveni soapbox auto - **[L] + [R]** i pritisni $\Delta(2)$, \square , \circ .

Vozi kao Smithers u Mr. Burn's kolima
[L] + [R] i pritisni $\Delta(2)$, $\square(2)$

Vozi Nuklearni Autobus - **[L] + [R]** i pritisni $\Delta(2)$, \square , \times .

Skriveni novogodišnji lik
[L] + [R] i pritisni $\Delta(2)$, \circ , \square . Ili podesi sistemski datum na 1. januar da otključaš novogodišnjeg Krusty-ja pod "J" na ekranu za izbor likova.

Skriveni Halloween likovi
[L] + [R] i pritisni $\Delta(2)$, \circ , \times . Ili podesi sistemski datum na 31. oktobar da otključaš Halloween Barta (obučenog u kostim Frankenštajna) pod "J" na ekranu za izbor likova.

Skriveni lik Dana zahvalnosti
[L] + [R] i pritisni $\Delta(2)$, $\circ(2)$. Ili podesi sistemski datum na treći četvrtak u novembru da otključaš Thanksgiving Mardž (obučenu u kostim Pilgrima) pod "J" na ekranu za izbor likova.

Skriveni božićni lik
[L] + [R] i pritisni $\Delta(2)$, \circ , Δ . Ili podesi sistemski datum na 25. decembar da otključaš božićnog Apua (obučenog u kostim Božić Bate) pod "J" na ekranu za izbor likova.

Extra novac - **[L] + [R]** i pritisni $\square(4)$.

Zaustavi vreme
[L] + [R] i pritisni \circ , Δ , \square , \times . Pritisni R da startuješ, stopiraj, i resetuj tajmer.

Extra pogledi kamerom - **[L] + [R]** i pritisni $\Delta(4)$.

Overhead pogled - **[L] + [R]** i pritisni $\circ(3)$, \square .

Noćni mod - **[L] + [R]** i pritisni $\times(4)$.

Slow-motion mod - **[L] + [R]** i pritisni \times , \circ , Δ , \square .

Demolition Racer: No Exit



Kola, modovi i dodaci

Svi modovi

Na "Press Start" ekranu, pritisni X, R, Y, R, L, R(3) da otključaš sve modove u igri.

Svi extra dodaci

Na "Press Start" ekranu pritisni L, R, X, L, X, R, X, Y da otključaš sve dodatke.

Sva kola

Na "Press Start" ekranu pritisni X, Y, R(4), X, Y da otključaš sva kola.

Advanced Variable Geo



Igraj kao K1 ili K2 (šefovi)

Pobedi u story modu na težem nivou igranja. Zatim će K1 i K2 moći da se selektuju u Vs. modu.

Jak & Daxter: The Precursor Legacy



Krediti, al bez kamate

Drugi završetak
Uspešno završi igru skupljanjem najmanje 100 Power Cells da vidiš drugi način za završavanje igre.

Brži krediti

Jednom će se pojaviti Naughty Dog i nestati sa ekrana, drži X ili \circ da ubrzaš kredite.

Elemental Gimmick Gear



Lista neprijatelja

Lociraj 2 kompjutera blizu prve snimljene lokacije na početku igre. Upotrebi "Talk" komandu na ovoj lokaciji da vidiš listu neprijatelja i extra grafike iz igre.

The Simpsons: Road Rage - jos



Ravni likovi

[L] + [R] i pritisni $\circ(4)$. Svi ljudi (osim lika koji ste izabrali) biće ravni

Prikaži kontakt linije - **[L] + [R]** i pritisni $\Delta(2)$, $\times(2)$

Skriveni auto

Uspešno završi svih 10 misija u mission modu da otključaš Homer auto. Auto je dostupan u svakom modu biranjem Homerove slike na ekranu za izbor kola.

Preskakanje misija

Namerno pogreši 5 puta da dobiješ opciju za preskakanje misije. Napomena: Ovo se ne može uraditi u finalnoj misiji.

Extra vreme

Da dobiješ +2 sekunde, pogodi telefon koji ima Mr. Burnsovu sliku na sebi. Možeš dobiti +2 sekunde na putu trčeći preko Transit bus stops.

Extra vreme i novac

Startuj u Evergreen Terrace. Vozi pravo na autobusku stanicu i kupi putnike. Oni će hteti da idu u Kwik-E-Mart. Izbac ih i kupi putnika baš ispred Kwik-E-Marta. Želeće da idu Smitersov apartman. Izbac ih i idi niz aleju da kupiš putnika koji čeka na kraju. Takođe će hteti da idu u Smitersov apartman. Putnik će uvek biti Martin ili Sea Captain ili Barney. Uradi brzo i izbac ih. Zatim idi ponovo uzbrdo da kupiš sledećeg putnika koji će uvek hteti da ide u Smitersov apartman. Ponavljaj ovo da dobiješ brzo novac.

Charge 'N Blast

Puni i rasturi

Brza promena oružja

Na naslovnom ekranu pritisni X, B, Y, A, X, B, Y, A, X, B, Y, A, X, B, Y da dobiješ brzu promenu oružja.

Bonus likovi

Uspješno završi igru na easy težini da otključaš dečaka sa spread raketom kao specijalnim oružjem. Uspješno završi igru na normal težini da otključaš devojčicu sa hyper laserom.

Dark Summit

Poeni, takmičari, vanzemaljac ...

Extra poeni

Pauziraj igru i pritisni Δ , \square , **L1**, O, **R1**, X, **R1**, X. Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk. Imaćeš 9,100,000 poena za ftove koji otključavaju sve liftove osim za Moon Gate. Takođe ćeš imati 9,100,000 poena za opremu koji otključavaju sve daske, dodatke i specijalne trikove.

Svi takmičari

Pauziraj igru i pritisni Δ , \square , **L1**, O, **R1**, X, **R1**, Δ . Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk.

Kompletni izazovi

Pauziraj igru i pritisni Δ , \square , **L1**, O, **R1**, X, **R1**, \square . Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk. Svi izazovi osim za 43 (Race The Chief), 48 (Bomb #5), 49 (Alien Half Pipe) i 50 (Storm HQ) biće kompletirani. Takođe ćeš imati sve Bomb Pieces, sa zuzetkom od #5

Otključani vanzemaljci

Pauziraj igru i pritisni Δ , \square , **L1**, O, **R1**, X, **R1**, X. Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk. Izazovi 43 (Race The Chief), 48 (Bomb #5), 49 (Alien Half Pipe) i 50 (Storm HQ) biće kompletirani. Imaćeš takođe Bomb Piece #5.

Ispali projektili

Pauziraj igru i pritisni \square , O, Δ , **R1**. Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk. Pritisni **R2** da pogodiš bure projektilom.

Slow-motion mod

Pauziraj igru i pritisni \square , O, Δ , **L1**. Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk. Pritisni **L1** + **R1** dok si u vazduhu da vreme "rails" da aktiviraš slow motion mod. Ovaj mod se automatski prekida kada dodirneš zemlju.

A-Train

Neograničeno novca

Na naslovnom ekranu pritisni **L1** + **L2** + **R1** + **R2**, zatim \square + Δ + Start. Pojaviće se ekran za izbor mapa. Sad drži **L1** + **L2** + **R1** + **R2** i pritisni O. Ako pravilno uradiš čućeš zvuk. Zatim, pauziraj igru i pritisni Levo, Desno, Gore, ili Dole da osvojiš još više para.

Centipede

Mod za varanje

Za vreme igre drži L + R + A + B + X + Y i okreći Analogni kontroler u svim pravcima. Ako pravilno uneseš šifru pojaviće se poruka "Get a life" (za extra živote) ili "All levels" (za izbor nivoa).

Actua Soccer

Tim snova

Gremlin tim snova

Na naslovnom ekranu pritisni **R2** + **L2** + Select + Gore/Levo. Sada će Gremlin "dream team" moći da se selektuje.

Superstar igrač

Na naslovnom ekranu drži Select + Gore/Levo. Sada će superstar igrač Crossi moći da se selektuje.

Doom

Oružja, nevidljivost, ludilo ...

Pauziraj igru, zatim drži L + R i pritisni:

Božanski mod - A(2), B, A(5).

Sva oružja, predmeti, ključevi - A, B(2), A(5).

Nevidljivost - B(3), A(5)

Berserk mod - B, A, B, A(5).

Kompjuterska mapa - B, A(7).

Radioaktivno odelo - B(2), A(6)

Napredni nivoi

Pauziraj igru, zatim drži L + R i pritisni A, B, A(2), B(2), A(2). Napredovaćeš oko 5 nivoa, zavisi od tekućeg nivoa.

Tower Of Babel nivo - A, B, A, B, A, B(2), A.

Hidden Military Base oblast

Možeš naći ovu oblast u Toxic Refinery (Epizoda 1, Nivo 3). Završi prvu polovinu nivoa (pre nego što uđeš na plava vrata), zatim idi nazad na start. Pogledaj unutar radioaktivnog bazena i videćeš platformu (ako okreneš sve prekidače u prvoj polovini). Idi preko platforme pravo ka zidu. Zid će se otvoriti i moraćeš da se boriš sa brojnim neprijateljima. Prouči malo bolje tajnu regiju i naći ćeš izlazna vrata. Udi na njih i okreni prekidač. Nalaziš se u oblasti zvanio Military Base. Napomena: Ova oblast može biti veoma teška.

Actua Ice Hockey

Bonus timovi

U glavnom meniju drži \square + Δ + O dok se ne začuje potvrđni zvuk. Zatim Gremlin All-Stars i Sheffield Steelers će biti dostupni na ekranu za izbor tima.

STROGO POV.



70's Robot Anime Geppy-X



Razni modovi

Na naslovnom ekranu pritisni:

64/74 Shiki mod

Gore(2), Dole(2), Desno, Levo, Desno, Δ.

Atlancer mod

Levo, Desno(2), Dole, Levo(2), Desno, Δ.

Queen Fairy mod

Levo, Desno, Levo, Dole(2), Desno(2), Δ.

Wild John mod

Gore, Dole, Desno, Gore, Dole, Desno, Gore, Δ.

Star Geppy-X

Dole, Levo(2), Dole(2), Desno(2), Δ.

Vidi FMV sekvence

Dole(2), Levo, Dole(2), Levo, Dole, Δ.

Adv. Of Lomax In Lemming Land



Biranje nivoa i šifre

Izbor nivoa

Za vreme igre pritisni Dole + Start da pauziraš igru. Zatim drži Gore i pritisni Δ, O, X, □. Ako pravilno uradiš, broj nivoa će se pojaviti sa leve strane Lomax-a. Pritisni + Select da izabereš nivo. Pritisni + Start ponovo da startuješ izabrani nivo.

Mod slobodnih pokreta

Otvori "Level select" kod. Zatim selektuj helikopter i pritisni + □ da se odlepiš od zemlje.

Nivo	Šifre
2	O, O, O, Δ, X, □, O, X
3	□, □, □, Δ, X, □, O, Δ
4	Δ, O, □, Δ, O, □, O, X
5	X, O, X, Δ, X, □, O, X
6	□, X, Δ, O, O, O, O, X
7	X, Δ, O, O, O, □, O, X
8	Δ, Δ, □, O, O, □, O, X
9	X, O, X, O, X, X, O, X
10	Δ, □, Δ, □, X, X, O, X
11	O, □, O, □, X, X, O, X
12	□, □, □, □, X, □, O, □
13	X, X, X, □, X, X, O, □
14	□, Δ, O, X, X, Δ, □, X
15	O, Δ, □, X, X, Δ, O, X
16	Δ, Δ, X, X, X, Δ, □, X
17	□, X, Δ, Δ, □, Δ, □, X
18	X, X, O, Δ, □, Δ, □, X
19	Δ, X, □, Δ, □, Δ, □, X
20	O, X, X, Δ, □, Δ, □, X
21	□, □, Δ, O, □, Δ, □, X
22	X, □, O, O, □, Δ, □, X

Spider-Man: Mysterio's Menace



Da lakše sredite Misterija

Unesi kao šifru:

Izbor nivoa - "C0-LQ" ili "RV80S"

Svi nivoi završeni sa svim predmetima - "JV31-"

Super šifre

"7V84Z" kao šifru da dobiješ oklop, porast fluida i levu i desnu narukvicu sa mrežom. Downtown, Pier 54, Empire Metals, Museum i Night Club nivoi će takođe biti završeni.

"RV8WJ" da dobiješ oklop, porast fluida i levu i desnu narukvicu sa mrežom. Počećeš na poslednjem nivou (Amusement Park) gde ćeš se boriti sa Mysteriom.

"SPIDY" da dobiješ crni kostim, toplotni kostim i oklop pod Super Hero težinom.

"SM11W" da dobiješ symbiote kostim, toplotno odelo, porast fluida i kompresor pod Super Hero težinom.

"SMXXW" da dobiješ symbiote kostim, toplotno odelo, električno odelo porast fluida pod Super Hero težinom.

"JV37T" da otključaš sve nivoa, sve power-ups osim jednog i sve pobeđene Bosove.

"JV33R" da otključaš sve nivoa, sve power-ups osim 2 i da učestvuješ u finalnoj Boss bici.

Actua Soccer 2



Razne vrste igrača

Na naslovnom ekranu pritisni sledeće: Ako pravilno uneseš šifru pojavice se poruka.

Gremlin II tim

Levo, Desno, □, O, Gore, Dole, □, O.

Nevidljivi igrači

□, O, Dole, O, Gore, Desno, □, Levo.

Veliki igrači

Gore, Dole(2), Desno, □, □, O(2).

Mali igrači

O, Gore(2), □, Gore(2), Levo, Desno.

Igrač sa loptom za plažu

Levo, Desno, Levo, Gore, Levo, Desno, □(2).

Super furry animal mod

Levo(2), □, Desno(2), O, Gore, Dole.

Mod Lopte duha

□(2), Levo(2), Desno(2), O(2).

Monohrom mod

Gore, Dole, Gore, □, O, Gore, Dole, Gore.

No floodlights

Levo(3), O, Desno(3), □

Agent Armstrong

Oružje, nivoi, nevidljivost

Mod za varanje

Sledeću lokaciju moraš da nađeš da bi omogućio mod za varanje. Kad igra počne idi desno dok ne nađeš lokaciju sa medvedićem. Zatim se okreni ka zidu i pritisni \bigcirc da skočiš u tom pravcu. Ako pravilno uradiš čućeš izmenjeni zvuk. Sada idi napred i uđi u sledeću sobu odmah desno, koja vodi dole u malu sobu. Pritisni \bigcirc da staneš na platformu. Upotrebi platformu da nađeš sobu za igranje i aktiviraš ovaj mod. Sledeće sifre su ti dostupne:

Nevidljivost

Za vreme igre pritisni $\times(4)$, Δ , \bigcirc , \times , \square na kontroleru 2.

Sva oružja

Za vreme igre pritisni $\bigcirc(3)$, $\Delta(2)$, $\times(2)$, \square na kontroleru 2.

Izbor nivoa

Za vreme igre pritisni $\Delta(3)$, $\square(3)$, $\times(2)$, \bigcirc na kontroleru 2.

Harvest Moon: Save The Homeland

Razni recepti

Napomena: Možeš spremati hranu kad kupiš kuhinju.

Blue Berry Jam:	Blue Berry (3x) and Pot.
Boiled Egg:	Egg and Pot.
Cake:	Egg, Milk, Breadfruit and Oven.
Cheese:	L Milk and Pot.
Cooked Fish:	Potato (or Herb), Fish and Pan.
Cran Berry Jam:	Cran Berry (3x) and Pot.
Cream of Corn Soup:	Milk, Corn and Pot.
Cream of Mushroom Soup:	Milk, Mushroom and Pot.
Cream of Tomato Soup:	Milk, Tomato and Pot.
Creamy Soup:	Potato, Milk and Pot.
Flan:	Egg, Milk and Oven.
Fruit Cake:	Breadfruit, Milk, any fruit and Oven.
Fruit Omelet:	Egg, any fruit and Pan.
Hot Milk:	S Milk and Pot.
Mixed Jam:	Very Berry, Cran Berry, Blue Berry and Pot.
Mixed Omelet:	Egg, any vegetable and Pan.
Omelet:	Egg, Milk and Pan.
Special Cheese:	G Milk and Pot.
Sunny-Side Up:	Egg and Pan.
Very Berry Jam:	Very Berry (3x) and Pot.
Yogurt:	M Milk and Pot.

Alone In The Dark 2

Mod za varanje

U glavnom meniju pritisni \bigcirc , \square , Levo.

Advanced Variable Geo 2

Odaberi likove

Igraj kao Material

Pobedi u story modu.

Igraj kao Miranda

Pobedi u normal modu.

Extra config meni

Otključaj Materiala i Mirandu da ti prikaže "Extra Config" opciju na "Config" ekranu.

STROGO POV.

TNN MotorSports: HardCore Heat

Staze, modovi i džetovi

Napomena: Ima i naslov Buggy Heat.

LE-2001 staza

Na izbornom ekranu, pritisni Y, X, Desno, Levo, Desno, Levo, Dole(2), Gore(2). Ili, uspešno završi expert mod sa prvim mestom sa Coyotom.

T4 borbeni jet

Na izbornom ekranu, pritisni Levo, Desno, Dole, $\times(4)$. Ili, osvoji 100% na proveri nivoa kada se formira auto.

Dodatne boje

Na izbornom ekranu, pritisni Dole, Levo, Gore, Desno, X, Y, L, R da otključaš četvrti set boja. Ili, uspešno završi expert mod

Svaki put drugačije vreme u time attack modu

Na izbornom ekranu, pritisni R, $\times(7)$, Y(7).

Super expert mod

Na izbornom ekranu, pritisni Levo(2), Desno(2), Levo, Desno, X, Y(8) Ili uspešno završi expert mod na championship težini sa Beelzebub Buggy.

Beelzebub Buggy

Završi expert mod sa prvim mestom.

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Otkupljujem Bonus br. 1111

063/206-400, 011/3027-189 Čira

Razmenjujem diskove za PlayStation.

Veliki izbor!

063/8173-844 Slada

Iznajmljujem PlayStation 1 i PlayStation 2 - kućna dostava, Zvezdara. Dodatno volan i multi tap za 4 igrača. Prodaja novih igrača.

tel. 011/417-624

Menjam oko 100 časopisa o kompjuterskim i konzolarnim igrama za Dreamcast džep, pištolj ili tastaturu.

023/773-135

Nintendo Gamecube, najmoćnija konzola ikada napravljena, ekskluzivno po ceni od 900 dm; najnoviji hitovi za Gamecube: Eternal darkness, Rogue squadron 2, Simpson road rage... po ceni od 220 dm.

063/803-56-90 Milan

Prodajem Sega dreamcast, 2 džojstika, memokarticu, opremu za internet, but disk i 5 igara.

026/229-835 Jovan

Prodajem PS konzolu sa ugrađenim čipom, 2 analogni džojstika NPAL konvektor, 2 memokartice i 5 igara

026/229-835 Jovan

Menjam 20 dreamcast diskova i 3 časopisa BONUS za 3 DC džepad.

023/773-135

Action Replay V2.02 za PlayStation 2. Najpovoljnije.

063/333-123



Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinite plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mailom

NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM! Ako ne objavimo vaše pismo, ne ljužite se, budite strpljivi i proverite sledeći broj (osim ako je stiglo više istih odgovora na jedno pitanje ili smo objavili rešenje).

SPISAK SVIH REŠENJA OBJAVLJENIH U BONUS-u

TOMB RAIDER 4 - Broj 1, 2, 3
SILENT HILL - Broj 4
BIOHAZARD GUN SURVIVOR - 5
RESIDENT EVIL 3 - NEMESIS - Broj 6
METAL GEAR SOLID - Broj 7
DIE CLAUSTRATION - Broj 8
FEAR EFFECT - Broj 9
DINO CRISIS 1 - Broj 10
R. E. CODE VERONICA - Broj 11, 12
DINO CRISIS 2 - Broj 13
PARASITE EVE 2 - Broj 14, 15
TOMB RAIDER: CHRONICLES - Broj 16
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING - Br. 17
VAMPIRES COUNTDOWN - Br. 18
ALONE IN THE DARK: Karni - Br. 19
ALONE IN THE DARK: Alina - Br. 20

SHEEP, DOG 'N' WOLF

* Cao!
Želeo bih da pomognem
Za Predraga Majčevića: Da bi pobedio crveno čudovište (Gosamera) kada počne da te vija, što oko njega turbo brzinom i kada padne u nesvest stavi ovu na dugme i okreni krug dok lampica ne zasveti. I tako 3 puta
Za Aleksandru Nikolić: Da bi pobegao krokodilu uradi sledeće: dođi do drveta koje je znao krokodila i veži se lastišem za njega. Onda skoči dole na lište i pritisni X da te lasiš ne bi vratio. Dođi do sandučeta šutni ga i pritisni X da bi se vratio gore. A u vezi mina, deaktiviraj se tako što posle razmene lampica ponavljaš raspored dugmića a countdown mine ne možeš da deaktiviraš. Ostanite najbolji.

Filip Nedović

CHRONO CROSS

* Zdravo Bonus! Odgovor Gru, 007

Meni su se ta vrata otvorila tek u drugoj igri (mada ne znam kako i u mima se nalazi još jedan crv od koga možeš da dobiješ "Dreame's Saron" borbu protiv Slasher Flea i Ozma iz Chrono Triggera. Za sve kojima treba pomoć u igri Chrono Cross Chrono Trigger

034/712-810 Nemanja i Stefan Preković

ACTION MAN

* Upomoći Prvi put vam pišem pošto sa žaljenjem utvrđujem da više neću moći da kupujem bonus (zbog novčanih problema). WAAHHHHH!!! Molim vas da mi odgovorite putem e-maila na pitanje: U igrici za GBC: Action man: Search for base X uspevam

da na easy modu pređem sve A-misi-je, ali ne znam kako da pređem na misije B i C? Molim vas braćo, pomagajte! Čak iako nemate odgovor pošaljite mi e-mail.

Zabrinuti i ožalošćeni (zbog razloga gore navedenih), Luka sa Vračara, Beigrade, <lukam@EUnet.yu>

HARVEST MOON

* Cao ljudi,

volim vas, pratim vas od broja 7. Imam "PSX" i tri riječi za vas: "Najbolji ste" i "Upomoć"!!!

1) Ukratkot, trebaju mi šifre za igricu Harvest Moon Back to Nature i kako i gdje da nađem štap za pećanje. Šifra mi treba hitno, ako može danas. Please, hitno, treba mi!

2) Pomoglo bi mi malo šifri za Sheep, Dog'n' Wolf ili Sheepraider

PS: Urose, najbolji si.
Vaš odgovor očekujem na adresu sa koje je e-mail poslat. Hvala unaprijed
Srdjan. <sanja.stefanovic@ohr.int>

CHORNO CROSS

* Pomagajte!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Zaglavio sam se u igrici Chorno Cross na prvom cd-u. Ovakom, nakon što smo pobijeli iz Viper Manor-a, Kid mi se razboljela. Doc kaže da moram da nađem Hydra Flower. I još nešto. Sada sam došao u Opassa beach i koristio sam onu stvarčicu što mi je Kid dala. Dakle gdje da nađem Hydra flower i šta se to dogodilo na opassa beach kada iskoristim Amulet ???
POMAGAJTE!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Valdo iz Herczeg Novog

CARNIVORAS

* Za Simić Petra iz Paraćina

Za vreme igre kucaj debugon da omogućiti ovaj mod. Životinje te neće napadati, oružje će imati neograničeno municije i lava ti neće moći ništa. Da bi omogućio cheat-ove unesi sledeće:

BRZO TRČANJE [Ctrl]
DUŽI SKOK [Ctrl] + N
CELA MAPA [Tab]

Goran Veljković
<bambi_goran@yahoo.com>

BUGS BUNNY I TAX

* Zdravo,

ja se zovem Mihailo Ješić i imam VE-LIKI PROBLEM. Ne mogu da pređem igricu Bugs Bunni i Tax time busters. U vikinškoj eri u krugu the Mune light valji, gde treba da se obrnu TRI SPO-MENIKA ili KAMENE KONSTRUKCIJE. Ja mogu da obrnem 2 i 3. ali 1. ne mogu. Objavite molitbu koju što pre možete.

P.S. POMOĆ MI JE NEOPHODNA!

RED ALERT

* Cao Bonus!

A sada treba pomoć meni. Imam igricu "Red alert command & conquer relation" našao sam neke šifre u Bonusu, ali ne znam gde trebaju da se ot-

kucaju. Nešto sam pokušao, ali mi ne uspeva. Molim dragu redakciju, čitaoc i ostale neka mi pomognu. Unapred hvala!

Jović Zlatko, Vranje

ALONE IN THE DARK

* Završio sam igricu AITDNN, ali su mi ostala dva ključa koja nisam nigde upotrebio, za šta oni služe. U igrici Silent Hill, da li može da se nađe bela orhideja i kako da uzmem motorku bušilicu i kantu sa benzinom.

panter69vi@yahoo.com

SHEEP, DOG 'N' WOLF

* Cao!

Nema razloga za brigu, jer tu je Laza. Želim da pomognem Peditu u igri "Sheep dog n' wolf". Kad vidiš đavola, ostavi ovca na v. sećem mostu i idi do "đavola". Preskoči krug koji on pravi. Kad počne da te juri, poći tako taplaš krug i trči oko njega. Đavo bi trebao da stane i vrti glavom. Ako ne uspe, trči na dugu stranu. Kad đavoće padne, brzo uzmi ovca i stavi joj crveno dugme. Približiš ti se zupčanik sa 4 pločice. Skoč na njega. Zatim skoči na desnu pločicu pa opet i opet sve dok uveličavajuš staklo ne dođe na mesto. (Sve ovo moraš da uradiš precizno i brzo). Kad đavo pobegne od sada osvetljenog dela terena idi ponovo ka njemu i sve ispočetka. I tako ukupno 3 puta. Treći put davo će pasti preko rupe i na praviti most. Uzmi ovca, pređi preko njega i udi u goal.

Za uzvrat treba mi pomoć u igri "Bugs & Taz": time busters. Na kraju transilvanian ere dođem do Bloodcount-a (grofa Drakule). Ne znam šta da radim. Sve sam pokušao. Help!

Laza Mrčarić, Žarkovo

XENA: WARRIOR PRINCESS

* Cao Bonus!

Za Nemanju Petrovića za igricu "Xena Warrior Princess" ne znam baš kako se ub ja bos ali mogu da ti dam neke trikove - za nepobedivost na glavnom meniju pritisni gore, gore, gore O, O, gore, desno, levo.
Za preskakivanje nivoa na glavnom meniju izaberi NEW GAME pritisni D, O, O, D, O, gore, gore, gore. Ja bih bila veoma zahvalna ako bi neko objavio šifre za "Harry Pottera" a ili bar da mi objasni kako se pobeđuje ona biljka zvana Devil Snake.

Pozdravi! Nina

SHEEP, DOG 'N' WOLF

* Dragi Bonus!

Zovem se Nikola Petrović i imam 5 godina živim u Krljevu (Velika Plana) i obožavam da te prelistavam. Pošto još ne znam ču čitam, za to je zadužen moj tata koji te tako dobro puni voli. Iz tvojih rubrika (ne zna i koja je bolja) mi zaključujem koje su igrice dobre, koje su izašle u prodaju i koje će se tek pojaviti tako da smo 100% upoznat i našim i svetskim dešavanjima u svetu igrara. Imao sam prilike da igran na Sony 2 i 3. mah sam sa mamom i tatom počeo da p... nim kasicu-prasicu. Sve u svemu puno te

pomagajte drugovi



Kolaterarna šteta



Uloge: *Samuel L. Jackson, Christopher Moltisano*
 Režija: *John Dahl*
 Premijera: *23. mart 2003*
 Trajanje: *115 min*

film i dvd



Film
Tequila Sunrise
 Kataloški broj: 20
 Žanr: Akcioni triler
 Trajanje: 111 minuta
 Glumci: Kurt Russell, Mel Gibson, Michelle Pfeiffer
 Režija: Robert Towne

Legendarni film, legendarni glumci, originalna priča o policajcu koji zna i želi da zaradi malo novca sa strane. Prelepa žena, moć i uticajnost to nešto što svi muzikari potajno žele. Kako izgleda kada to po svaku cenu hoće da dobiju, pogledajte u ovom jedinstvenom oskarovskom ostvarenju.



Film
Devils Advocate
 Kataloški broj: 63
 Žanr: SF drama
 Trajanje: 138 minuta
 Glumci: Keanu Reeves, Al Pacino, Charlize Theron
 Režija: Taylor Hackford

Upečatljiva moderna saga o đavolu. Ovakvi filmovi su dokaz da kinematografija može večno da traje i da efekti ne čine ceo film. Radnja filma se vrti oko mladog i perspektivnog advokata koji nesvesno ulazi u vrlo mračnu igru iz koje naizgled nema izlaza.



Film
The Shining
 Kataloški broj: 313
 Žanr: Horor triler
 Trajanje: 115 minuta
 Glumci: Jack Nicholson, Shelley Duvall
 Režija: Stanley Kubrick

Pred vama je jedan od najmoćnijih filmova ovog veka. Jednostavan zaplet o čuvaru hotela koji počinje da ludi do kraja filma uspeva da vas toliko uznemiri da nećete smeti sami da se šetate po kući. Jedinstveno, unikatno i nadasve zastrašujuće ostvarenje prave majstora dobrog horor filma, gospodina Stenlija Kjubnika. Čista desetka po svim stavkama.

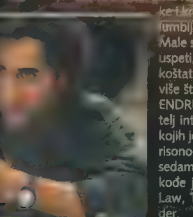


Film
Sphere
 Kataloški broj: 35
 Žanr: SF horor
 Trajanje: 129 minuta
 Glumci: Dustin Hoffman, Sharon Stone
 Režija: Samuel L. Jackson, Barry Levinson

Filmovi koji se rade po knjigama obično ne nailaze na podršku javnog mnijenja, ali kada je u pitanju ovaj film, sva pravila padaju u vodu. Sjajni efekti, lucidan scenario i sjajna ekipa vrhunskih glumaca čine celu priču vrlo primamljivom. Posle filma ostaje gorak ukus pitanja kako to zapravo izgleda biti hiljadama metara ispod vode ako znate da NEŠTO želi da vas ubije.



Kasneći jednog jutra da se nade ženom i detetom, porodični čovek i vatrogasac iz Los Angelesa, Gordi Bruer (Arnold Švarcneger), biva svedok bombaske akcije u kojoj gubi sve do čega mu je blizu. Nakon što ga ubijaju, Perini (Kliff Kertis) je glavni krivac za teroristički napad čije su žrtve Gordijeva žena i dete, nevine osobe koje su se jednog dana našle na pogrešnom mestu u pogrešno vreme. Godine 1996. sudna istražila je to što će čovek odgovorno za smrt njegove porodice biti i da je to prava. Onda, na istom istraživačkom procesu, ubijaju i Gordija.



U filmu, Gordi Bruer, koji se kreće na put ka džunglama Kolumbije u potrazi za teroristima. Male su šanse da njegov plan može uspeti, a velike da će ga poduhvat koštati života, ali Gordi Bruer nema više šta da izgubi. ENDRU DEJVIS je poznat kao reditelj inteligentnih akcionih trilerova od kojih je najpoznatiji Begunac sa Harrisonom Fordom koji mu je doneo sedam nominacija za Oskara. Takođe je reditelj filmova Above the Law, The Package, A Perfect Murder.

FRANČESKA NERI (Sena) je, iako ju je američka publika upoznala tek u filmu Hanibal, već poznata širom Evrope. Glumila je u Almodovarovom filmu Živo meso sa Havijerom Bardenom, a zatim su tu Las Edades De Lulu i Dispara sa Banderasom.... Godine 1996. njen film Mia Generazione pominovan je za Oskara u kategoriji najboljeg stranog filma.



Film The Specialist

Kataloški broj : 67
Žanr : akcioni triler
Trajanje : 110 minuta
Glumci : Sylvester Stallone, Sharon Stone
Režija : Luis Llosa

On je trenirani plaćeni ubica. Ona je prelepa dama željna osvete. Kako će se njih dvoje spojiti i pronaći zajednički cilj pogledajte u sjajnom filmu iz 1998 s odličnim glumačkim tandemom. Ono što očekujemo kada igra Sharon Stone jeste dosta provokativnih scena, pa šta reći osim: UŽIVAJTE



Film The Messenger - Joan of Arc

Kataloški broj : 711
Žanr : Istorijski
Trajanje : 140 minuta
Glumci : Milla Jovovich, John Malkovich
Režija : Christian Duguay

Pravi istorijski spektakl sa izvanrednim efektima države vas pinokvane za stolicu čitavih 140 minuta, a da ni ne osetite kako je sve brzo prošlo. Film mora da se gleda barem dvaput jer je prenatrpan zanimljivim podacima o životu smrti legendarne Jovanke Orleanske.



Film Conair

Kataloški broj : 667
Žanr : Ratna drama
Trajanje : 115 minuta
Glumci : Nicholas Cage, John Cusack, John Malkovich
Režija : Jerry Bruckheimer

Poučna i simpatična komična drama koja se odvija u vanrednim ratnim okolnostima naterade vas da dobro razmislite kad poželite da počinete neku nepravdu jer, sve se vraća onako kako je dato, pa prema tome, gledajte film neće biti kajanja.



Film French Kiss

Kataloški broj : 627
Žanr : Ljubavna komedija
Trajanje : 111 minuta
Glumci : Meg Ryan, Kevin Kline
Režija : Lawrence Kazdan

Vrlo pitka i zgodna vikend komedija prepuna neočekivanih obraćanja i užarelih osećanja. Lepa glumica i šarmantni Kevin Kline čine uistačtan tandem za sva slaba ženska srca. Međutim, ni muškarci nisu imuni na suze i romantiku kada je ovaj film u pitanju.

011/322-40-40

DVD & PC
KLUB
SOFT

Zahvaljujemo se
generalnom sponzoru
DVD rubrike filmi



MALIVUK



LEGIJA

UREDNIK ČASOPISA I VEČITA
ŽRTVA, JEDINI PRIJATELJI SU
MU BOŽICA SEDATVA I REDAK-
CIJSKI VOMBAT PERICA. TVR-
DI DA SU MU TO JEDINI POTREB-
NI PRIJATELJI.



ARHANGEL TM



URL

REDAKCIJSKI IZBAČIVAČ,
PRELAMAČ I GONIAČ POETSKE
DUŠA, U SLUŠTINI.

TVRDI DA GA JE SAM BOŠ POSLAO
DA SPASE ČASOPIS. SMATRA DA MU
TO DAJE ZA PRAVO DA SVIMA POPUŠTE
O SVEMU. OSTALI PLANIRAJU DA PRO-
VERE NJEGOVO BOŽANSKO POREKLO
POMOĆU LESIJSKOG TESTA OTPORNO-
STI NA HLADNO ORUŽJE.

ŠTA REĆI (A NE SLASATI) O OVOM
IMATKONOM PROIZVOPU LJUTISKE EVO-
LUCIJE? VOĐA ZULU REVOLUCIJE U
XIX VEKU, NOSILAC PARTIZANSKE SPO-
MENICE I NEBROJENIH DRUGIH OPTUŽBI
ZA GENOCID, HOMOCID I DEICID, U NEKU
RUKU NARKOMAN, A U NEKU RUKU NE,
VOLJEN ALI NIKAD PREBOLJEN ...

**BONUS
STRIP**





pubednik

prvih 10

Mark	Ime igre	Platforma
01.	ISS Pro Evolution 2 Club Edition	PS2
02.	Medal Of Honor: Allied Assault	PC
03.	Baldur's Gate: Dark Alliance	PlayStation 2
04.	Harry Potter	PS2
05.	ISS Pro Evolution	PlayStation 2
06.	Hooligans: Storm Over Europe	PC
07.	Gran Turismo Concept Tokyo 2001	PS2
08.	Salt Lake 2002	PlayStation 2
09.	Serious Sam 2	PC
10.	2econd Encounter	PC

BeSOFT

Beosoft prvih 10

Mark	Ime igre	Platforma
01.	ISS Pro Evolution Club Edition	PS2
02.	Harry Potter	GB
03.	Harry Potter	PS2
04.	Baldurs Gate	PlayStation 2
05.	GTA 3	PlayStation 2
06.	Advance Wars	GB
07.	Conflict Zone	PS2
08.	Jack & Dexter	PlayStation 2
09.	Salt Lake 2002	PlayStation 2
10.	Taxi 2	PS2



JAPAN prvih 10

Mark	Ime igre	Platforma
01.	Super Smash Bros DX	PS2
02.	Gran Turismo Concepts 2001 Tokyo	PlayStation 2
03.	Super Mario Advance 2	GB
04.	Gundam: Federation Vs Zion	PS2
05.	Momotaru Dentei X Hudson	PlayStation 2
06.	Dragon Quest IV	PS2
07.	Pikmin Nintendo	PS2
08.	Animal Forest	PS2
09.	World Soccer Winning Eleven 5	PlayStation 2
10.	Inu Yasha Bandai	PS2



PlayStation top 10

Mark	Ime igre
01.	ISS Pro Evolution 2 Club Edition
02.	Syphon Filter 3
03.	Harry Potter
04.	David Beckham Soccer
05.	E.T. Interplanetary Mission
06.	Taxi 2
07.	ISS Pro Evolution 2
08.	Alone In The Dark
09.	FIFA 2002
10.	Tony Hawk's Pro Skater 3s

PC

PC CD-ROM top 10

Mark	Ime igre
01.	Medal Of Honor: Allied Assault
02.	Hooligans: Storm Over Europe
03.	Serious Sam 2
04.	2econd Encounter
05.	Sim Golf
06.	Darkened Skye
07.	Car Tycoon
08.	Salt Lake 2002
09.	Star Wars: Star Fighter
10.	Harry Potter

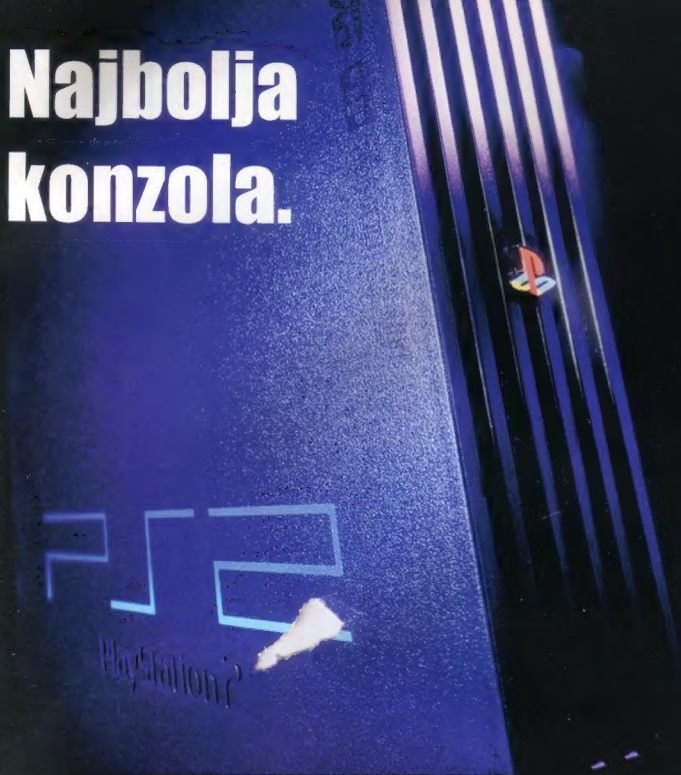
PlayStation 2

PS2 top 10

Mark	Ime igre
01.	Baldur's Gate: Dark Alliance
02.	Gran Turismo Concept Tokyo 2001
03.	Wipeout Fusion
04.	Salt Lake 2002
05.	Jak and Dexter
06.	Giants: Citizen Kabuto
07.	Bayman W
08.	Grand Theft Auto 3
09.	Dropship
10.	ISS Pro Evolution

top liste

Najbolja konzola.



U kompletu dobijate PlayStation2 konzolu, Dual Shock 2 kontroler, AV kablove, uputstvo i ugrađeni čip za čitanje kopijal

Najniža cena!



PlayStation 2

- 128 - bitni Emotion Engine™
- 300 MHz procesor
- 75 miliona poligona u sekundi
- 48 muzičkih kanala
- CD x 24 / DVD x 4
- Mogućnost gledanja DVD filmova

700,-*

* sa ugrađenim čipom

Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36



Game Boy je napredovao, a vi?



Uzмите Game Boy Advance® i osetite snagu najnaprednije ručne konzole ikada napravljene. Sa većim ekranom, svetlijim bojama, odličnom grafikom i digitalizovanim stereo zvukom, ova konzola nije samo nova - već nje nova generacija.



- Spremite se za potpuno novu generaciju 32-bitnih igara.
- Igrajte sve igre za Game Boy i Game Boy Color koje već posedujete.
- Novi ekran širokog formata (24:7).
- Čak 50% veći ekran znači veća rezolucija, više boja i detaljnija grafika.
- Do 4 igrača mogu igrati istovremeno pomoću link kablova.



GAME BOY ADVANCE

Možete ga naći u svim prodavnicama Beosofta.



Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36